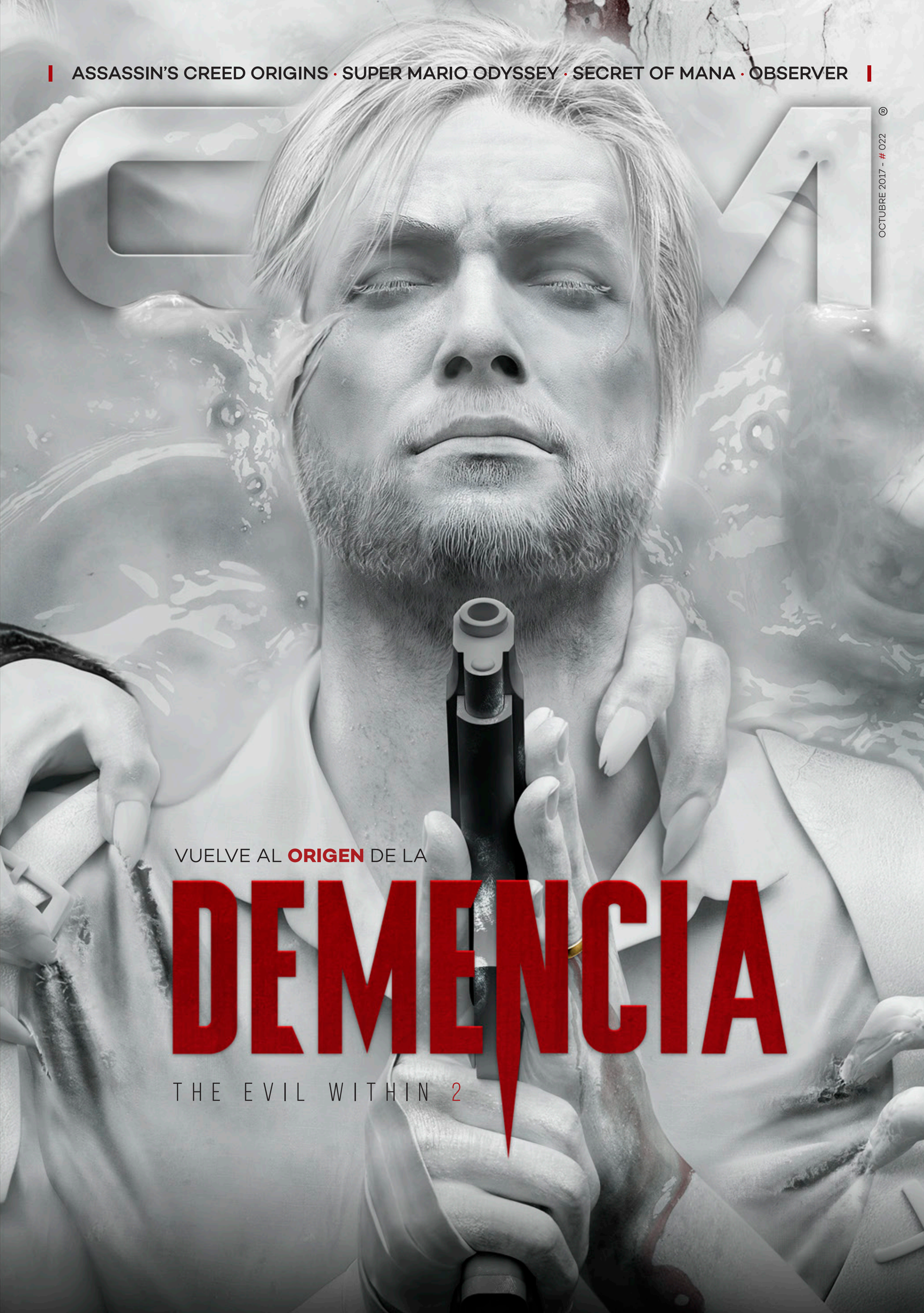
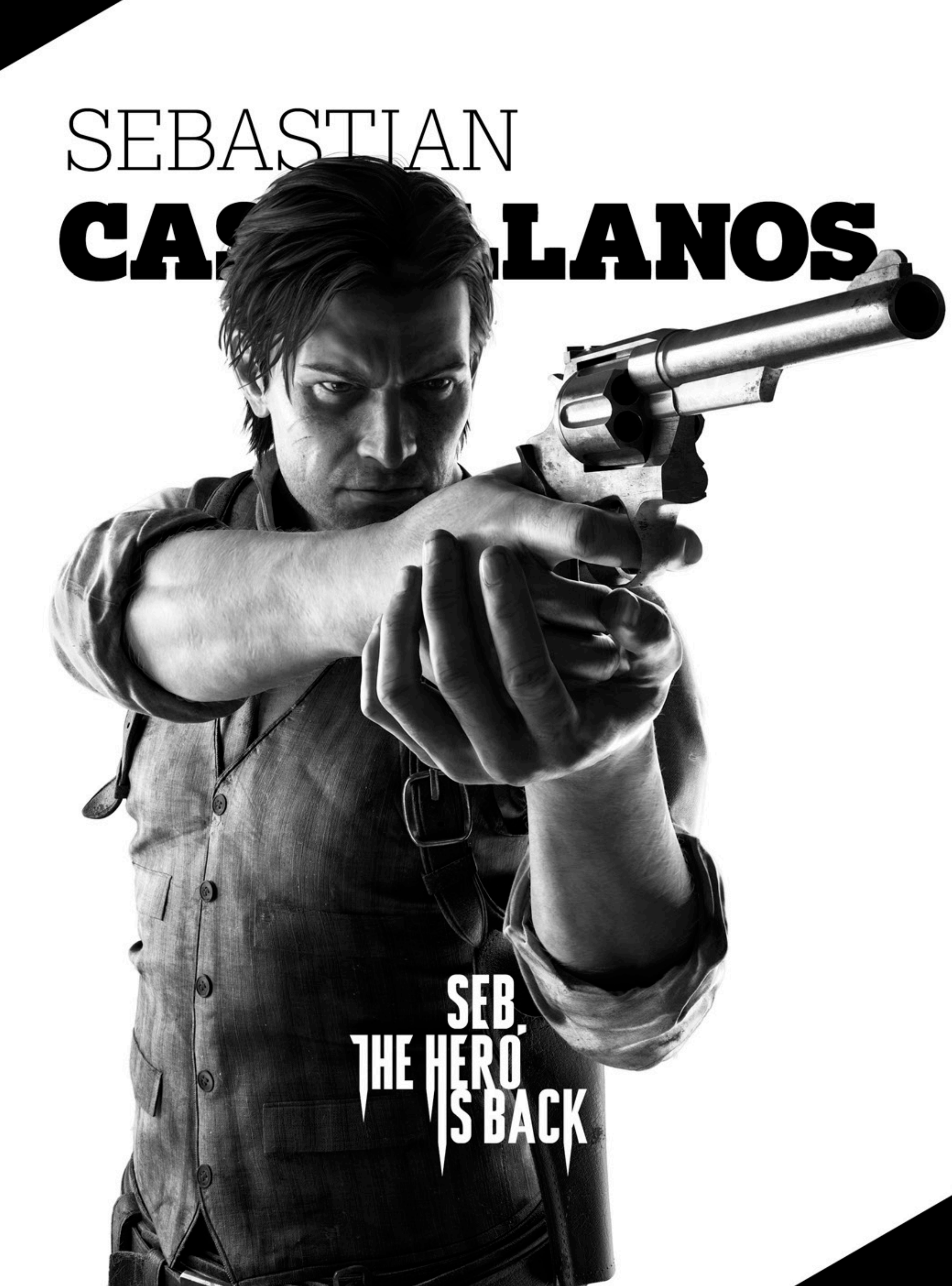


ASSASSIN'S CREED ORIGINS · SUPER MARIO ODYSSEY · SECRET OF MANA · OBSERVER
GTM
®
OCTUBRE 2017 - # 022
VUELVE AL ORIGEN DE LA
DEMENCIA
THE EVIL WITHIN 2


SEBASTIAN
CAS
LLANOS
SEB,
THE HERO
IS BACK

EDITORIAL

A FONDO

PULSA START

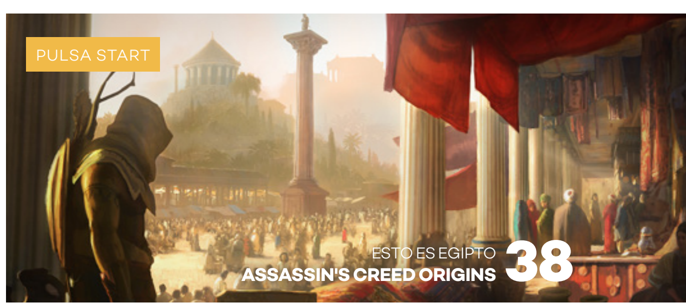
LEVEL UP!

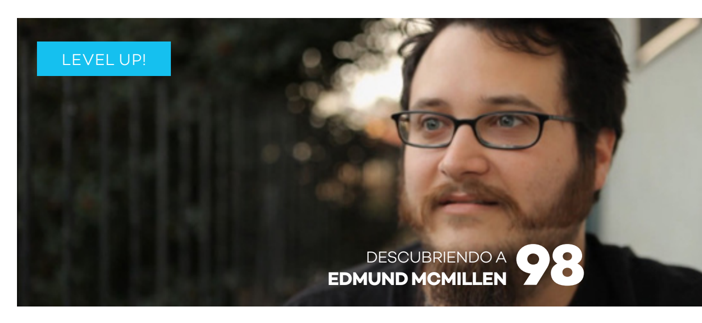
INSERT COIN

COCINA GEEK

LA TRIBUNA





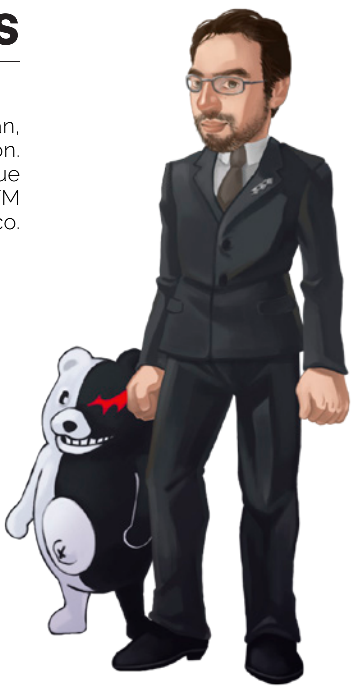






REDACTORES

No son todos los que están,
pero sí están todos los que son.
Aquí tienes parte del equipo que
día a día trabaja para nutrir GTM
de contenido único.



Carlos Santillana

@Raine_7

RESPONSABLE DE CONTENIDO

...

Nuestro agente de protocolo particular. Veterano entre veteranos, se encarga de mantener nuestras cuentas al día y de analizar cualquier rareza japonesa.



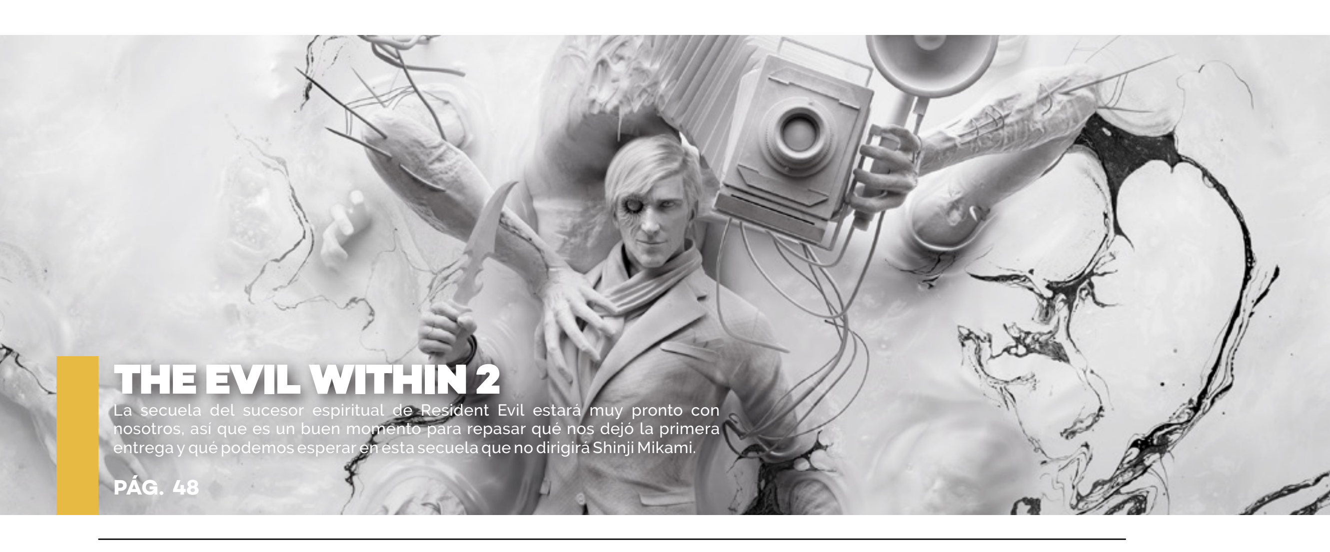
Ángela Montañez

@AnjiMV

REDACTORA

...

Forjada en los montes de la nostalgia, Anji es nuestra experta en retro y amplia conocedora del universo de Sonic. Aunque su pasión siempre será el Tetris.



THE EVIL WITHIN 2

La secuela del sucesor espiritual de Resident Evil estará muy pronto con nosotros, así que es un buen momento para repasar qué nos dejó la primera entrega y qué podemos esperar en esta secuela que no dirigirá Shinji Mikami.

PÁG. 48

«Nada es verdad, todo está permtido.»
—Hassan-I Sabbah



Robe Pineda
@RobePineda9
RESPONSABLE PULSA START

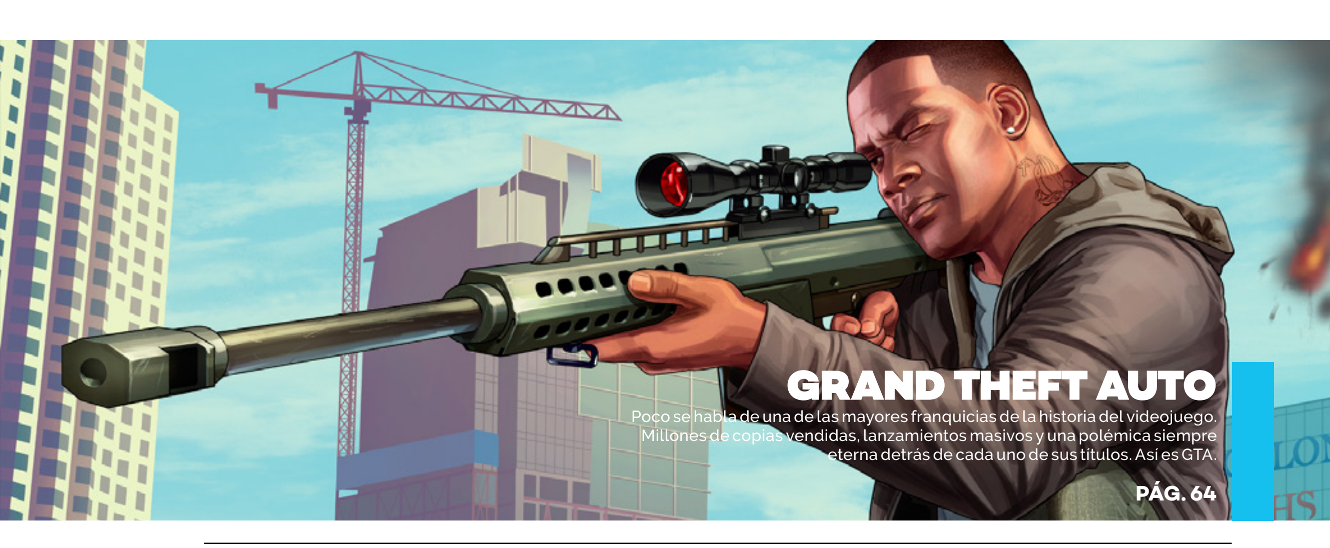
...
Cada mañana, le reza al sol desde su balcón. Cuenta la leyenda que es un fanático de la Saga Souls y que esconde un Orangután en su desván.

Fernando Bernabeu
@HipervinQlo
RESPONSABLE LEVEL UP!

...
Caballero andante, gentil y honrado. Un apasionado de la traducción, siempre dispuesto a desenfundar su espada por la salud de la revista.

Miguel Arán
@MikeShinkai
COLABORADOR

...
Apasionado del universo militar y de los simuladores de aviación, es —además— el médico del grupo. Se dice que tiene un sapo de mascota...



GRAND THEFT AUTO

Poco se habla de una de las mayores franquicias de la historia del videojuego. Millones de copias vendidas, lanzamientos masivos y una polémica siempre eterna detrás de cada uno de sus títulos. Así es GTA.

PÁG. 64



EDITORIAL

La publicidad condenó al papel

POR JUAN TEJERINA

No me voy a andar con rodeos: la publicidad es **el origen de todos los problemas** que arrastra la prensa a día de hoy. No sé en qué momento, a alguien se le ocurrió la magnífica idea de conjugar ambos en un único lugar, y las consecuencias no podían ser más **nefastas** para la prensa que hoy en día encontramos en nuestros kioskos.

Comenzaré por el principio: hace unos días leía atentamente distintos foros de la red, en los cuales se debatía acerca de la llegada de la nueva EDGE a los kioskos. De entre todas las opiniones, una de las más compartidas reflejaba **el sentir del gran público ante el precio** de esta nueva publicación. Al parecer, 6€ resultaban «*demasiado caros*». Un porcentaje considerable del grupo que allí debatía esgrimía que una revista **no podía ser tan cara**. De hecho, casi todos los que se aventuraban a arrojar precios orientativos admitían que ir más allá de los 2,5€ era un suicidio *para una revista*. Recalco «*para una revista*» porque da una buena pista de por dónde van los tiros de la lógica que precede las conclusiones del debate.

El público se ha acostumbrado a que una revista tenga **este tipo** de precios. Y la pregunta es… ¿de dónde viene esta costumbre? En efecto: **de la propia prensa.** Que un grueso de lectores no esté dispuesto a pagar más de 2€ por una revista no es fruto de que no lo valoren: sino de que el mercado **les ha fijado** esa cuantía en la cabeza. Una suma que ya se ha establecido como referente. Somos —sin lugar a dudas— seres de costumbres. Funcionamos, tanto consciente como inconscientemente, comparando de manera continua. Establecemos nuestras propias referencias a las que acudir cuando necesitamos evaluar algo. En el caso de un precio, nuestro comportamiento no es en absoluto diferente. Hoy por hoy sabemos que un precio de 59€ es *lo normal* para un videojuego (sin importar su calidad o coste de desarrollo). Por comparación, un juego a 29€ lo encontramos barato. De igual modo, un "*indie*" que pase de los 19€ empieza a ser caro. Y así, funcionamos **con nuestras propias métricas internas**. Y de igual modo, en algún momento consideramos que el precio de una revista **no podía llegar a los 3€.**

No sería justo fruncir el ceño, rasgarse las vestiduras y preguntarse *«¿es que no lo valoran? ¿acaso no saben el trabajo que lleva esto?»* Porque la realidad es que ha sido la propia prensa la que se ha encargado de

prostituir el valor de su trabajo hasta un punto verdaderamente lamentable. Y todo esto ha ocurrido porque, en algún momento, alguien decidió que era una fantástica idea cederle *"un poco"* de hueco (entiéndase un 40% de la revista) a la publicidad.

En algún momento de la historia del papel, **la rigurosidad tuvo un precio**. Alguien decidió que las cuantiosas sumas de dinero generadas por la inserción de anuncios compensaban supeditar el rigor periodístico. Que no importaba si se pasaba de puntillas sobre ciertos temas —o ni eso— si a cambio había un flujo de dinero constante. Y de pronto, el mayor aliado de la prensa fue aquel que mayores problemas podría llegar a tener si ésta cumplía con su cometido primigenio: **informar**.

Gracias a la publicidad, los precios pudieron tirarse por los suelos. La recaudación por la venta de ejemplares no era lo que realmente daba de comer a las redacciones que trabajaban detrás de la celulosa: sino **la propia publicidad**. No eran esos 2,5€ los que alimentaban al periodista (de los cuales, casi un 50% iban a parar a manos de kioskero y distribuidor), sino la publicidad que abarrotaba sus páginas. Es más, **bajar el precio era una buena estratagema** pues servía como garante para alcanzar un mayor número de ventas, lo cual se traducía en un **mayor valor de los anuncios** (no vale lo mismo una página que verán 10.000 lectores, que una que verán 100.000). De pronto, crear contenido se convirtió en una necesidad para dar cabida a todos esos anunciantes. Y así, la información perdió rigor y el papel renunció a todo su valor. Y así —y sólo así— los lectores acabaron fijando un estándar de precios ridículos por aquello que ofrecía una revista. Un estándar que hoy parece imposible de sortear.

> “ *Bajar el precio era una genial idea, garantizaba un mayor número de ventas: aumentando así el coste de la publicidad.*

A día de hoy **las reglas del juego han cambiado** mucho. Y quienes luchamos por devolverle la dignidad al papel, nos hemos encontrado de frente con los estragos de aquellas nefastas decisiones. La publicidad en papel ya no interesa. Los anunciantes han abandonado la celulosa y ahora se mueven por millones en las webs de turno. Páginas que han evolucionado el concepto, pues no es que no valgan 2,5€: es que **son gratuitas**. Y en lugar de miles de lectores, hablamos de millones. Sin lugar a dudas, la evolución de la prensa gratuita ha alcanzado su cénit gracias a internet. Para alegría de los anunciantes y **condena de los lectores.**

Sin embargo, volviendo al tema que nos atañe, la prensa en papel se ha visto mermada. Por una parte, el público baraja un precio de venta irreal, y resulta muy difícil explicar el motivo de todo esto. Para una gran mayoría de medios es inconcebible reconocer que **se han estado vendiendo**. Es **utópico** creer que el lector escuchará las razones y sonreirá mientras le regala su dinero a una publicación que —hasta la fecha— se ha vendido deliberadamente. No. Ningún lector perdonaría años de **mala praxis** por el vil metal. La confianza de un lector es sagrada y **no se puede traicionar**. Ningún lector acepta haber sido engañado durante años. La prensa eligió la publicidad: y ahora **debe pagar por sus errores**.

Mientras, en este lodazal de desconfianzas e intereses económicos, tratamos de sobrevivir proyectos que nacimos con otro enfoque. Publicaciones sin un ápice de publicidad, volcadas única y exclusivamente en sus lectores. Ediciones que, desde el minuto uno, decidimos dejar nuestra supervivencia en manos de aquellos que estáis dispuestos a leernos. Por honestidad con lo que hacemos. Por respeto a quien nos lee. Tú que lees estas páginas eres uno de ellos. De ti —y no de los intereses de grandes empresas— depende que esto siga adelante. Pero créeme, es difícil poder vivir de esto.

Si hay algo que hemos aprendido a lo largo de este trayecto es que **la tarea no es nada sencilla**, y antes de concluir quisiera proponerte un ejercicio de pragmatismo. Échale un vistazo a la última página de la revista y haz un recuento de cuántas personas trabajamos en ella. **¿Calculamos lo necesario para poder dedicarnos en exclusiva a la prensa que defendemos?**

Si —por dignidad— establecemos un sueldo mínimo de 1000€ mensuales por cabeza, llegamos a la conclusión de que esta revista debería tener un beneficio de 20.000€ al mes. Esto significa que, sabiendo que cada suscriptor nos deja aproximadamente 1,5€ de beneficio, tendríamos que tener **unos 14.000 socios** para poder empezar a pensar en vivir de esto. Difícil ¿verdad? Este problema se resuelve muy rápido con la publicidad. Si de pronto llega una empresa y decide comprarte un hueco a un precio razonable, es sencillo alcanzar esa hipotética suma vendiendo unos cuantos huecos más. De hecho, es muy sencillo llenar toda la revista de publicidad y empezar a hablar de beneficios contantes y sonantes. Pero eso sería lo fácil ¿verdad?

Precisamente con esta lógica es como una panda de genios convirtieron la prensa **en el circo que es hoy en día.** Un lugar donde la credibilidad está por los suelos y la supervivencia es difícil, pero no imposible.

Sabemos que es muy difícil cambiar la percepción de la gente. Somos conscientes de que es imposible concienciar al público de que nuestro trabajo (aunque no lo parezca) en realidad **vale más que un Big Mac**. Que somos muchos los que nos esforzamos día a día por traerte lo que tienes entre manos. Y no hablo por GTM; sino por todos los compañeros que redactan desde sus puestos a diario. Sin importar la cabecera.

Nosotros **seguiremos luchando.** Seguiremos estando ahí. Pero es importante que el público asuma que la libertad de prensa pasa por que los sueldos de los periodistas se cubran con el apoyo de los lectores: y no gracias a la industria cuyos intereses recalan en los bolsillos de los mismos.

Seguiremos trabajando por conseguirlo. Seguiremos luchando. Y si en algún momento morimos, lo haremos de pie.



ANÁLISIS

MARIO + RABBIDS
KINGDOM BATTLE

POR JUAN TEJERINA

En un mercado atestado de títulos clónicos, **se agradece** que dos grandes como Ubisoft y Nintendo se atrevan a traernos algo tan diferente, loco y divertido. Dos universos muy dispares se dan cita en un título cuya calidad contribuye a seguir haciendo del catálogo de Nintendo Switch **un referente** con identidad, ideas, contenido y calidad propia.

Cuando creíamos que los Rabbids de Ubisoft ya habían tocado techo en una dorada (y saturada) época, su regreso a primera línea de combate no podría ser más acertado. El trabajo realizado por sus respectivas compañías a la hora de fusionar ambos universos ha dado como resultado **un trabajo de calidad excepcional**, donde quedamos invitados a explorar el género de la estrategia a través de un periplo por lo que sería el Reino Champiñón... si sus cimientos cayesen en la **mordaz imaginería** de los irreverentes Rabbids. Una fusión de mundos aparentemente imposible, donde el noble espíritu de Mario se las ve —de frente— con la irreverencia, descaro y picardía de los frenéticos conejos de Ubisoft. Y lo mejor de todo es que funciona. **Funciona muy bien.**

UNA MEZCLA IMPOSIBLE

CAOS EN EL REINO CHAMPIÑÓN

Muchas cejas se arquearon con escepticismo cuando se filtraron las primeras imágenes de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* a escasos días de su anuncio. Una filtración que mostraba a los distintos personajes y exponía, con detalle, el plan estratégico del título. A pesar de que el material tenía demasiada calidad como para ser un engaño, no fueron pocas las voces que se alzaron en contra de lo que veían sus ojos. Con la opinión dividida, muchos se cuestionaban lo plausible del proyecto, mientras que otros aprovechaban la coyuntura para la sana práctica de vomitar bilis. **¿Mezclar a Mario con los Rabbids?** *«Herejía. Ya no saben qué hacer. Los Rabbids están muertos…»* Hoy podemos decir sin ningún miedo que Ubisoft y Nintendo han sabido responder a las críticas de la mejor manera posible: con un **juego de calidad** incuestionable.

Nadie lo esperaba. He de reconocer que yo tampoco tenía mucha fe en este nuevo *crossover*. Por norma general, mezclar universos responde al atractivo comercial de ver juntas a dos franquicias, y no al cariño de crear un juego disfrutable. Sin embargo, tras completarlo, he de decir que el juego **es una delicia a varios niveles.** Con un apartado artístico que entra por ojos y oídos (gracias, Grant Kirkhope), el trabajo que hay detrás de cada uno de sus mundos es un regalo al buen gusto. Las referencias, incontables, evidencian el concienzudo trabajo de ambas compañías por hacer justicia a sus universos. Un trabajo de cariño y respeto por el juego que estaban creando, por los fans y por el género en el que se han adentrado con éxito: **la estrategia**.

Cúbrete bien

El sistema de coberturas de *Mario + Rabbids* es capital a la hora de acometer nuestras misiones con éxito. Dominarlo llevará tiempo, y es que no hay ningún bloque totalmente seguro: amén de que pueden romperse y ocultar sorpresas en su interior.

Hoy en día, en un mercado **atestado de propuestas fotocopiadas,** se agradecen los soplos de aire fresco. Que Ubisoft haya tenido la valentía de adentrarse en un género poco conocido e injustamente infravalorado en consolas de sobremesa es de aplaudir. Que Nintendo haya participado de forma activa, también.

Mario+Rabbids llega con el objetivo de aportarle al catálogo de Nintendo Switch un elemento diferenciador, y lo consigue con **calidad y personalidad**. Estamos ante un título que sirve como perfecta introducción al género y que —además— lo hace de manera amigable, accesible; y no por ello exenta de dificultad. Con una curva de aprendizaje muy bien ajustada, nos propone adentrarnos en un terreno donde lo que importa es la habilidad de nuestras neuronas. Un título que, en muchas ocasiones, **nos lo pondrá muy difícil**: pero que es perfectamente capaz de recompensar al jugador con buenas dosis de satisfacción al superar sus retos.



> *Los pasos de Nintendo se siguen en la industria, es hora de que otros estudios tomen nota.*

Como ya explicaré más adelante: no todo son luces en *Mario+Rabbids*. Sin embargo, es de recibo reconocer la gallardía de ambas compañías por traer algo **de luz y diversidad** a un mundillo que comienza a sufrir claros síntomas de desgaste. Apuestas arriesgadas, locas y divertidas nos invitan a los jugadores a creer en la magia del videojuego; y a los desarrolladores a salir de sus zonas de confort.

CATAPULTANDO EL GÉNERO

ESTRATEGIA CON NIVEL

Desde un sótano con una decoración capaz de arrancarnos una **sonrisa instantánea**, una joven promesa de la ciencia trabaja en una suerte de visor de realidad virtual; cuya peculiaridad reside en la capacidad de fusionar dos elementos (por muy dispares que sean). Tras copar las portadas de revistas de medio mundo, lamenta —en una sutil crítica a la prensa— que los periodistas se hayan centrado en los aspectos más superficiales de su creación. Víctima del desánimo, la joven científica abandona su cuarto para tomarse un respiro. Lo que no podría imaginar es lo que sucedería a continuación: en medio de la estancia **se materializa una lavadora** *(ref. Rabbids in Time)* **cargada de Rabbids** que no tardarán en invadir el lugar, destrozarlo todo y —cómo no— jugar sin ningún tipo de control con el invento en cuestión, **garantizando el desastre** que dará pie al videojuego que nos traemos entre manos. ¿He dicho ya que la decoración del sótano es un homenaje constante a Super Mario? Pues imaginad qué sucedería si metemos en la batidora a un grupo de Rabbids, *merchandising* de Super Mario y un invento capaz de fusionar lo imposible: algo **tan loco** que roza la genialidad.

Tras esta magistral escena introductoria, que podría haber firmado un estudio de la talla de Pixar, el equipo de Ubisoft sienta las bases argumentales de lo que nos encontraremos a lo largo de las más de 35 horas de juego. Un título cuya principal bandera es la originalidad, pero que **sabe ir más allá** a la hora de ofrecer una propuesta refrescante, que sirve como introducción a un género muy poco explotado en el universo de las consolas de sobremesa.

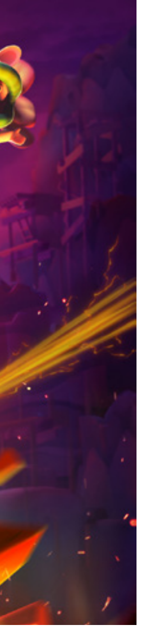
Mario + Rabbids es —ante todo— **un juego de estrategia,** y es en ese ámbito donde destaca como una perfecta introducción a un género que resulta complejo a ojos de una gran parte de la masa crítica de jugadores. Sabedores de que su aparente dificultad ahuyenta a muchos jugadores, en Ubisoft han hecho un trabajo notable a la hora de encauzar conceptos e introducir mecánicas de una manera accesible y sencilla, gracias a una cuidada interfaz y una usabilidad intuitiva y natural. Conceptos como las **coberturas**, probabilidades de impacto, ángulos y distancias quedan explicados de una manera tan sencilla, que el más neófito en el género **no tendrá problema** para introducirse a él.

Que el juego sirva como introducción no significa que sea sencillo: todo lo contrario. La curva de dificultad está adaptada para que **cualquiera pueda iniciarse** y doctorarse sin dejar de jugar al mismo juego. A través de sus cuatro mundos (divididos en diez secciones) iremos escalando en la dificultad de los enfrentamientos y viéndonos exigidos a nivel táctico.

Este es Spawny

Este entrañable Rabbid se verá señalado como único responsable del caos que asola el Reino Champiñón. Con sus adorables ojitos, es capaz de fusionar todo lo que ve: dando como resultado mezclas tan locas como imposibles.







Las **capacidades de movilidad** de nuestras unidades son un elemento muy a tener en cuenta a la hora de posicionarnos con inteligencia en el mapa. Las diferentes fortalezas de cada uno de los ocho héroes **combinan de manera satisfactoria** y será prácticamente obligatorio ir rotando los componentes de nuestro equipo, pues sólo podremos desplegar tres unidades sobre el campo de batalla. Cada héroe tiene su especialidad, y podremos contar con aliados de **soporte**, **ataque** y —por supuesto— **sanadores**. Como punto a criticar, los héroes curativos son incapaces de hacer sombra a otros que no han sido diseñados para tal fin. En concreto, Rabbid Luigi será capaz de "vampirizar" a sus rivales y dejar que el resto del equipo se cure al atacarles: haciendo la inclusión de un curandero en el equipo algo prácticamente innecesario.

El juego incorpora un sistema de habilidades bastante básico y del que podría sacarse más jugo. El 90% del esquema de habilidades **se repite** entre todos los héroes, diferenciándose entre sí gracias a los movimientos especiales, pero compartiendo un gran número de opciones. Algo similar ocurre con el armamento: habrá un gran arsenal de armas a nuestra disposición, pero las diferencias entre ellas radicarán únicamente en el daño y efecto aplicados. Algunas dejarán pegados a nuestros rivales, otras les lanzarán por los aires, pero la decisión entre ellas nunca será difícil. A medida que avancemos, llegarán mejores armas y la duda radicará en elegir qué efecto queremos aplicar. **No habrá complicaciones** a la hora de decantarnos por un arma con menor daño pero mejores efectos. El juego irá desvelando armas de dos en dos, con iguales parámetros de daño, iguales probabilidades de éxito y distintos efectos especiales.

Más allá de la simplicidad del sistema de habilidades y armas: **el conjunto funciona bien**. Los combates son estratégicos y recalan mucho más en nuestra habilidad que en nuestro armamento: siendo importante tener la estrategia adecuada. A su vez, el juego no deja de introducir nuevos tipos de enemigos en cada combate, haciéndolos muy diferentes entre sí y evitando la sensación de reiteración. Además, hemos de reconocer que jefes de la talla del "**Fantasma de la Bwahpera"** son de un carisma memorable.

Entre combates, avanzamos por un mapeado que —si bien es lineal— se disfruta recorriendo e inspeccionando. La exploración es clave para encontrar coleccionables y armamento oculto. Además, iremos aprendiendo habilidades que nos incitarán a volver a visitar antiguos escenarios para acceder a lugares y zonas ocultas.

Los puzles que nos encontraremos por el camino ayudan a descargar la tensión y suponen un entretenimiento que —si bien no es muy sesudo— cumple dentro de lo esperable.

Por último, al terminar la historia principal del juego desbloquearemos una serie de posibilidades que expandirán las horas de diversión gracias a nuevos desafíos de una dificultad endiablada y que nos pondrán a prueba.

En definitiva, estamos ante un título de estrategia muy completo, con gran carisma y (según mi registro) **más de 35 horas** de diversión garantizadas.



DIRECTOR CREATIVO

DAVIDE SOLIANI

...

Trabajador de Ubisoft Milan desde 1997, sus máximas influencias han sido Mario, Zelda y el trabajo de Rarewar.e

—

"Los sistemas de bonus de Mario Kart nos han influído mucho a la hora de añadir elementos sorpresa en la dinámica del combate"

—

Saltó a la fama cuando las cámaras del E3 le captaron llorando en el momento en que Miyamoto mencionaba su nombre desde el escenario.

Memorables cameos *rabbidizados*

—

El juego nos depara constantes sorpresas en forma de personajes clásicos de Nintendo en su forma más "Rabbid". Más allá del cuadro protagonista, iremos coincidiendo con viejos conocidos en sus formas más rabbid. Ni que decir tiene que el diseño de éstos personajes es entrañable.





ANÁLISIS

METROID
SAMUS RETURNS

POR ISRAEL MALLÉN

Cómo cuesta volver a escribir tras un parón. Los textos se espesan y juntar letras con atino es mucho más complejo. Uno sabe de su habilidad y hay precedentes de que un día supo confeccionar un artículo decente. Y aun así hay dudas, como las del que vuelve a clase hablando del verano en pretérito y ni siquiera sabe cómo sujetar el bolígrafo. La falta de rodaje acostumbra a devenir en una suerte de pánico escénico que, ante el teclado, atormenta a la mente con la idea de que se acabó aquello de escribir con soltura y criterio. **La desconfianza en uno mismo torna en el peor de los terrores**, uno que yace y sedimenta en el subconsciente para martirizar a quien lo sufre. Al final, una pretemporada redaccional y lectora solventan el problema y el placer de escribir retorna, pero la incertidumbre acecha tras cada hoja en blanco.

Justo lo que ocurre en torno a Samus Aran. Su último viaje bidimensional transcurrió hace 13 años, en 2004. Desde entonces, Nintendo indujo a Samus en un letargo eterno del que no despertó ni para su trigésimo aniversario. Tras tanto tiempo, los incondicionales de la saga tenían razones para temer que el regreso de la huérfana no estuviera a la altura. Bien porque la fórmula de los *Metroid* en 2D esté desgastada, bien porque ceder el testigo a MercurySteam, estudio ajeno a Nintendo, engendrara una obra olvidable. Pero la dueña del traje chozo nunca defrauda. *Metroid: Samus Returns* es **el mejor retorno posible para uno de los símbolos del medio videolúdico**.



SAMUS HA VUELTO

HOMENAJE A METROIDVANIA

El *remake* de *Metroid II: Return of Samus* versa sobre los mismos hechos que su obra de referencia. Tras el éxito de su misión en el planeta Zebes, en el que frustró los planes de los Piratas Espaciales y Mother Brain, Samus Aran debe afrontar otra peligrosa misión. **Los metroides atemorizan a la Federación Galáctica por su peligro como armas biológicas**, por lo que encomiendan a varios equipos de exploración que viajen a SR388, el planeta de origen de estos seres, para exterminar a la especie. No obstante, no regresa ni un solo emisario y es Samus quien surca el espacio hasta SR388 para descubrir qué sucede y aniquilar a los metroides restantes.

Aunque la premisa es idéntica a la del título original, MercurySteam reimagina con acierto la entrega de Game Boy, que no constriñe a la versión de 3DS. **Es un *remake* bien planteado** en tanto que entiende que, respetando a la referencia, debe enriquecer el material precedente con novedades sustanciosas. Con la supervisión de Nintendo, el estudio español ha cartografiado un nuevo mapeado de SR388, más vasto y complejo, y salpimentado la fórmula clásica con nuevas mecánicas como el *parry*, el apuntado libre o las recién estrenadas habilidades Aeion.

El mapa constituye una de las grandes virtudes de este juego. Pese a lo cómodo de contar con el plano en la pantalla táctil y con los objetivos bien señalados, SR388 es un territorio en el que perderse. Son escenarios de ambientación excelsa, **que sumergen a Samus en los mares de la narración implícita**. No hay una voz en *off* que relate el cruento destino de la expedición anterior o el poder destructivo de los metroides.

En su lugar, los cadáveres putrefactos pueblan las inmediaciones de la cueva y las efigies chozo colindantes a la guarida de los parásitos están derruidas. Este *Metroid* versa sobre un mal primitivo y superior a la comprensión humana, casi lovecraftiano, mediante un soberbio diseño de niveles. Un terror ambiental complementado por **uno de los mejores usos del abandonado efecto 3D** en la portátil.



El parry se convierte en una habilidad muy útil



El retorno de un mito

Tras **más de una década** sin protagonizar una aventura bidimensional, Samus Aran vuelve a SR388. MercurySteam ha desarrollado una entrega clásica, **respetuosa con el material original** pero lo suficientemente valiente como para incluir mecánicas nuevas.

POR ISRAEL MALLÉN







El final de los metroides. ¿O no?

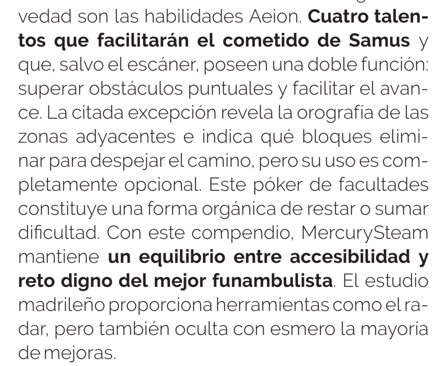
—

Samus emprende su viaje a SR388 para acabar con los peligrosos metroides. En su camino por las recónditas cavernas del planeta, la cazarrecompensas halla criaturas cada vez más fieras y peligrosas. **Sobrevivir en *Metroid: Samus Returns* no es sencillo.**

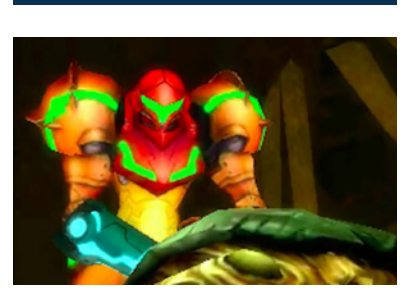
Pero, ante todo, esta entrega para Nintendo 3DS vira hacia la acción. MercurySteam espectaculariza la fórmula con cinemáticas puntuales y **dos mecánicas de su propia cosecha**: el *parry* y el apuntado libre. La primera, la más vistosa, apuesta por el combate cuerpo a cuerpo —novedad en la franquicia— para frenar las embestidas de los enemigos. La segunda supone un paso lógico que rompe con el tradicional apuntado en cuadrícula e invita a disparar desde cualquier ángulo. En conjunto, ambas potencian el ataque total, sin importar la zona o la distancia de la ofensiva. No suponen una revolución, pero sí contribuyen al espectáculo y dotan de ritmo visual al combate con cambios de plano y *tempo* cuando el *parry* acierta. El contraataque explota la lógica de **afrontar riesgos para derribar al rival de un solo disparo** o, en el más modesto de los éxitos, aturdirlo y marcar distancias.

Parry y **apuntado libre** son aportaciones necesarias, pues los alienígenas que habitan SR388 son más fieros que nunca. Ya no pretenden obstaculizar; buscan sangre. Acosan a Samus con embestidas dementes que solo el contraataque puede detener. Estas mecánicas brillan en los duelos contra los cuarenta metroides a masacrar, lides en las que hallar y exponer el punto débil de los engendros cuanto antes es diferencial para sobrevivir. Empero, el problema del *parry* es que **centraliza el combate** ante los extraterrestres comunes. Casi todos los enemigos tienden a acometer contra la cazarrecompensas, por lo que **el contragolpe pasa de opción a obligación**.

Otra gran novedad son las habilidades Aeion. **Cuatro talentos que facilitarán el cometido de Samus** y que, salvo el escáner, poseen una doble función: superar obstáculos puntuales y facilitar el avance. La citada excepción revela la orografía de las zonas adyacentes e indica qué bloques eliminar para despejar el camino, pero su uso es completamente opcional. Este póker de facultades constituye una forma orgánica de restar o sumar dificultad. Con este compendio, MercurySteam mantiene **un equilibrio entre accesibilidad y reto digno del mejor funambulista**. El estudio madrileño proporciona herramientas como el radar, pero también oculta con esmero la mayoría de mejoras.



Metroid: Samus Returns huye de lo críptico y, merced al control más fluido de una iteración bidimensional de *Metroid*, ejerce de bienvenida idónea para los debutantes. Pero no regala nada. Auscultar el planeta exige reflexión y abatanar a los contrarios demanda reflejos, sobre todo para dominar el contraataque y la esquiva. MercurySteam quiere que te extravíes, pero te obsequia con lo necesario para encontrar el hueco ínfimo que te conduce a otra sala. Hipervitamina el contragolpe, pero controla el ego del usuario a cuentagotas. **Incluso la Samus más letal debe ser cautelosa** contra los nuevos seres, de movimientos erráticos e irreverentes, que el juego filtra en paralelo al progreso de la cazarrecompensas. De nada sirve gozar de todos los avances en el traje si no se analizan con templanza los patrones enemigos.



Nintendo recupera a uno de sus iconos: Samus, la primera heroína del videojuego

—

Samus Aran no es solo una cazarrecompensas hábil, también es **una de las primeras figuras femeninas con poder del medio.** En 2016 se cumplieron tres décadas desde que descubrimos que el traje chozo ocultaba a una mujer.



Un remake a la altura

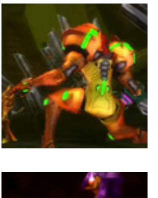
—

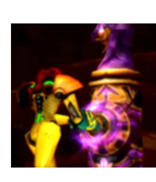
El *remake* de *Metroid II: Return of Samus* sirve, además de para revivir un título añejo, para experimentar algunos de los momentos más emocionales y que mejor definen a la Samus Aran como personaje.

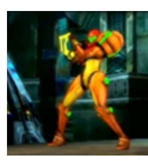
Metroid: Samus Returns articula la accesibilidad en torno al ensayo y error, la exploración y el uso de mejoras. MercurySteam recibe con los brazos abiertos a todo aquel que no tenga experiencia alguna con la saga, pero también mima y premia la espera de quienes han aguardado casi tres lustros **para experimentar una aventura a la altura de la leyenda**.

Entre la primera y la segunda partida, cualquiera que preste mínimo de atención será capaz de arañar tres o cuatro horas al temporizador. Empero, la aventura del debut, más incluso si no se ostentan conocimientos previos sobre el *metroidvania*, implica invertir en torno a las diez horas. Ese cronometraje dobla —o triplica, según la destreza— las marcas habituales en otras entregas. **Doblegar a los cuarenta metroides exige tiempo**. Ningún monstruo, ni siquiera el más grande y pavoroso, es complicado de vencer. Todos los extraterrestres airean su lista de movimientos, telegrafían sus intenciones y repiten rutinas con la arrogancia del que se sabe sanguinario. No ocultan sus deseos primarios: repelar los huesos de Samus. Y muchos lo conseguirán, puesto que no es extraño perecer explorando SR388. Al menos hasta que, en un momento dado y tras incontables intentos, uno comprende la estrategia del jefe que enrevesaba su avance. En ese instante, decisivo como la mejor fotografía de Henri Cartier-Bresson, el ensayo torna progreso. El mismo depredador que ha devorado los minutos de partida como si de carne tierna se tratara ya no es capaz de arrebatar ni un solo módulo de energía vital. Hay seres más predecibles que otros, pero **todos claman sus puntos débiles** lo suficientemente alto como para que cualquier aventurero los ajusticie.

MercurySteam empodera al explorador en tanto que es él mismo quien, como jugador, decide cuán a ciegas divaga por SR388. *Metroid: Samus Returns* respeta a quien prefiere guiarse por su cuenta, siguiendo el rastro de crisálidas abandonadas y humeantes. El escenario susurra dónde se halla el escondrijo de las malévolas criaturas, mientras que la frecuencia de un pitido en el sensor de la cazarrecompensas confirma la proximidad de una amenaza. Los más mañosos descenderán a las profundidades del planeta **sin otra ayuda que la de su instinto**, pero el estudio madrileño no abandona a los menos diestros. Las estatuas chozo aguardan pacientes a quienes se despisten para señalar dónde habita el próximo objetivo. Es un parpadeo tenue, que orienta, pero que no obra milagros. Conocer el paradero de los nidos no conlleva soslayar los laberínticos puzles que encubren la entrada. Y si esas facilidades no son suficientes, el radar localiza la cuadrícula exacta en la que depositar una bomba para desbloquear la ruta.







Ambos ejemplos son paradigmáticos de la **accesibilidad orgánica** que propone MercurySteam, aunque no son los únicos. Como en todas las aventuras de la cazarrecompensas nintendera, obviar una ampliación de los misiles o energía disponibles incrementa la dificultad sin esperar a culminar con éxito la misión y que se desbloquee un modo que complique el viaje. En suma, *Metroid: Samus Returns* proporciona un abanico amplio de opciones para aumentar o disminuir el nivel de desafío sin artificios. Es el usuario quien adapta su periplo a sus capacidades, recurriendo a unas alternativas e ignorando otras.

Lejos quedan las añejas limitaciones de Game Boy, que congestionaban el recorrido por SR388 con un diseño intrincado. De todos los cartuchos del siglo pasado, el que más merecía y necesitaba estos ajustes era, sin duda, *Metroid II: Return of Samus*. Y qué mejor que encomendar tamaña proeza a un estudio español. El remake de MercurySteam es motivo de orgullo para la industria patria por méritos propios. En mis años en el periodismo de videojuegos, jamás he deconstruido una reimaginación tan bien planteada. Cada *byte* destila un respeto tremendo por una de las licencias más importantes de la industria, aunque también es lo suficientemente valiente como para remozar todo un planeta. Una forma maravillosa de enfrascarse en un clásico olvidado por las restricciones de la pantalla monocromática y el incesante paso del tiempo. Veintiséis años después, **el equipo de Jacobo Luengo ha revalorizado una reliquia** que, hasta la fecha, solo encontró afecto en el trabajo de fans como Milton Guasti. El objetivo de su *AM2R* —ensalzar el viaje a SR388— está cumplido y, gracias al buen hacer de los desarrolladores españoles, la segunda odisea de Samus gozará de más popularidad que nunca.

Si la continuación de los *Metroid* clásicos depende de este cartucho, **la creación de MercurySteam es una garantía en dos dimensiones**. Aplica cambios con templanza para que el producto sea reconocible, pero no torna en un preludio estéril para allanar el terreno a *Metroid Prime 4*. Los excesos cinemáticos, la congestión del *frame rate* en ciertas batallas o el abuso del *parry* no representan óbice alguno para etiquetarlo como un imprescindible de Nintendo 3DS, así como uno de los juegos del año. Y eso, en doce meses en los que se han publicado auténticas lecciones ludoficcionales, es decir mucho. *Metroid: Samus Returns* un golpe sobre la mesa, una lección que muestra por qué esta saga encabeza un género tan emblemático como el *metroidvania*. Llegó sin hacer ruido, agazapado entre la sublime maleza que poblaba el Nintendo Spotlight del E3 2017. Por fin, cañón en mano y armadura enfundada, **Samus ha vuelto**.



ANÁLISIS

DESTINY 2

POR MARC ARAGÓN

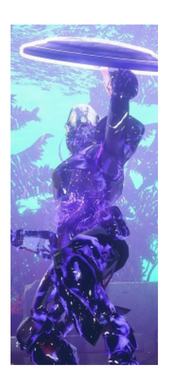
Bungie nos trajo el primer Destiny en septiembre de 2014 y lo hizo rodeado de polémica. La intensa campaña publicitaria, las promesas, el abrumador peso de la saga Halo... Todo ello cayó sobre Destiny como un yunque que el juego no pudo soportar. Su trama, sus personajes y toda su narrativa decepcionaron a la gran mayoría de usuarios. Lo único que lo mantuvo con vida, fue su gunplay. Ponerse en las botas de un guardián, viajar a un planeta lejano y emprenderla a balazos con malvados alienígenas resultaba tremendamente divertido. **Con su segunda entrega, el estudio ha conseguido un producto bastante más redondo que la obra original**, que no está libre de defectos, pero sin duda ofrece una experiencia mucho más satisfactoria en su conjunto.

Comencemos por lo más evidente para pasar el mal trago cuanto antes. **Gráficamente Destiny 2 no ha cambiado mucho respecto a su predecesor**, lo cual es especialmente grave teniendo en cuenta que era un título cross-gen (tuvo versiones en esta generación de consolas y en la anterior). El trabajo en el apartado gráfico en este tipo de juegos suele resentirse al tener que invertir tiempo y esfuerzo en crear dos versiones del mismo título. **No hay a penas cambios en los modelados y texturas**, incluso se han reutilizado muchos de los diseños de armas anteriores. **Donde sí se aprecia una mejoría es en la iluminación, mucho más espectacular ahora, y en los efectos de partículas en explosiones, disparos y el entorno en general.**

UNO DE LOS SHOOTERS MÁS COMPLETOS DEL MERCADO

OPORTUNIDAD PERDIDA PARA CONTAR UNA BUENA HISTORIA

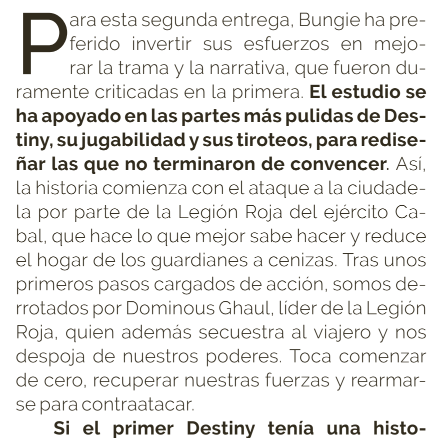




Una banda sonora épica

—

La música que acompañará a nuestro guardián hará que cada paso que demos se sienta como una victoria trascendental en nuestro camino a la gloria .

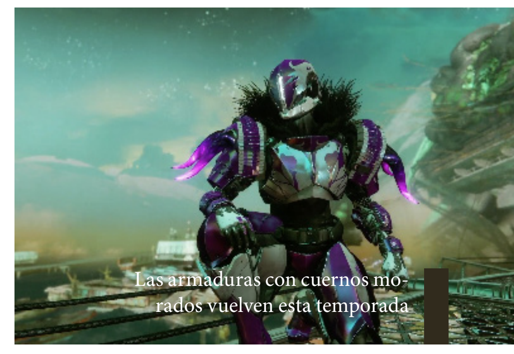


Para esta segunda entrega, Bungie ha preferido invertir sus esfuerzos en mejorar la trama y la narrativa, que fueron duramente criticadas en la primera. **El estudio se ha apoyado en las partes más pulidas de Destiny, su jugabilidad y sus tiroteos, para rediseñar las que no terminaron de convencer**. Así, la historia comienza con el ataque a la ciudadela por parte de la Legión Roja del ejército Cabal, que hace lo que mejor sabe hacer y reduce el hogar de los guardianes a cenizas. Tras unos primeros pasos cargados de acción, somos derrotados por Dominous Ghaul, líder de la Legión Roja, quien además secuestra al viajero y nos despoja de nuestros poderes. Toca comenzar de cero, recuperar nuestras fuerzas y rearmarse para contraatacar.

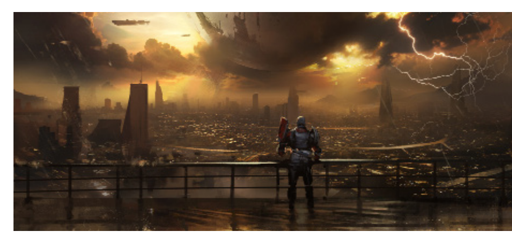
Si el primer Destiny tenía una historia completamente insulsa, la de su secuela podría resumirse en tres líneas. Cumple con su propósito y hace de hilo conductor mientras nos movemos por los cuatro planetas que componen el Universo de Destiny 2, conociendo poco a poco a sus personajes y sus mundos, pero no nos revela nada más allá de eso. **Poco descubriremos de las edades pasadas de la humanidad, los orígenes del viajero o las historias de las razas contra las que luchamos**. Es imposible llegar a Titán, ver las gigantescas plataformas construidas sobre sus mares de metano y no preguntarse cuál era su propósito, qué llevó a la humanidad a instalarse en un entorno tan hostil. Exploraremos los restos de civilizaciones antiguas, instalaciones científicas abandonadas y colonias alienígenas pero en ningún momento nos pararemos a investigar lo que sucedió en ellas antes de nuestra llegada. Lo cual es una verdadera lástima, porque el trabajo de diseño de niveles que ha realizado el estudio es realmente asombroso. Sobretodo, destaca la escala que maneja el juego en sus escenarios. Desde las enormes ruinas de Io, hasta los restos de una nave colonizadora estrellada en Neso. **Todo recreado con una ambientación soberbia y pensado para empequeñecernos y hacernos sentir parte de un universo mucho mayor.**



El trabajo de diseño de niveles que ha realizado el estudio es realmente asombroso.



Las armaduras con cuernos morados vuelven esta temporada



Si bien su lore sigue estando muy desapro-



Se han mantenido las tres clases de personaje

—

Titán, Hechicero y Cazador. Destiny 2 no incorpora ningún nuevo tipo de personaje. Aunque cada uno contará con tres subclases.





Cuatro planetas diferentes

—

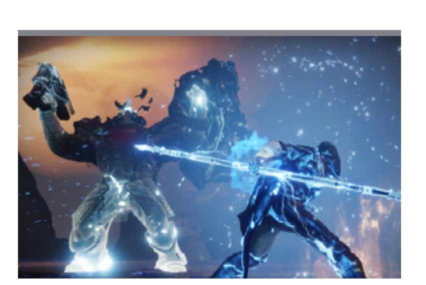
Visitaremos la Tierra, Titán, Neso e Io. Cuatro entornos muy diferentes con ambientaciones únicas y un nivel de detalle increíble.

vechado, su capacidad para divertir, entretener y enganchar está más que probada. Desde el momento en que pulsamos el gatillo por primera vez, vemos que el estudio ha invertido mucho esfuerzo en transmitirnos buenas sensaciones al hacerlo. Desde el sonido, hasta las vibraciones del mando, el movimiento de nuestro personaje o los efectos que los disparos tienen en nuestros enemigos. **Todo el conjunto nos hace sentir rápidos, precisos y peligrosos.** Enfrentarnos a oleada tras oleada de alienígenas es una experiencia tremendamente satisfactoria, todas las piezas del gunplay encajan a la perfección y el resultado es uno de los shooters más divertidos de los últimos años.

Si tan solo tuviéramos a nuestra disposición la trama principal, Destiny 2 nos dejaría con muchas ganas de más, ya que no es precisamente larga. De hecho, si nos centramos en cumplir las misiones de la historia, muchas zonas del mapeado se quedarían inexploradas y nuestro paso por cada uno de los cuatro planetas sería realmente breve. **Por suerte, Bungie se ha asegurado de que tengamos tareas para horas y horas.** Las más básicas son las misiones secundarias, similares a las de la historias principal de menor duración, a las que han aportado algo más de variedad. **La gran mayoría de estas misiones tendrán varias fases y nuestro objetivo irá cambiando**. Los que comienzan como una incursión para recuperar un dispositivo robado puede convertirse en una persecución por medio mapa y terminar siendo emboscados por una horda enemiga.

Si nos cansamos de las misiones secundarias y preferimos algo de acción inmediata, podemos dedicarnos a realizar 'Eventos Públicos' una serie de enfrentamientos de corta duración que se activan en lugares concretos del mapa y que suelen reunir a bastantes guardianes. Existen ocho tipos de eventos diferentes, pero al final todo se reducirá a defender una zona o abatir a un enemigo importante. Si tenemos nivel suficiente o contamos con ayuda, estos combates no suelen durar más de 5 o 10 minutos, por lo que son perfectos para partidas rápidas y conseguir dinero y otras recompensas en poco tiempo. **Además, si cumplimos ciertas condiciones (que varían con cada tipo de evento) estos eventos pasarán a ser 'Heroicos', lo cual aumentará la dificultad, pero también el botín.** Entre evento y evento podemos relajarnos explorando, lo cual también tiene su recompensa en forma de cofres repartidos por el mapa y en las famosas zonas muertas. Estas son pequeñas mazmorras cuya entrada suele estar bastante escondida y en la que se refugian un buen puñado de enemigos guardando un suculento cofre.

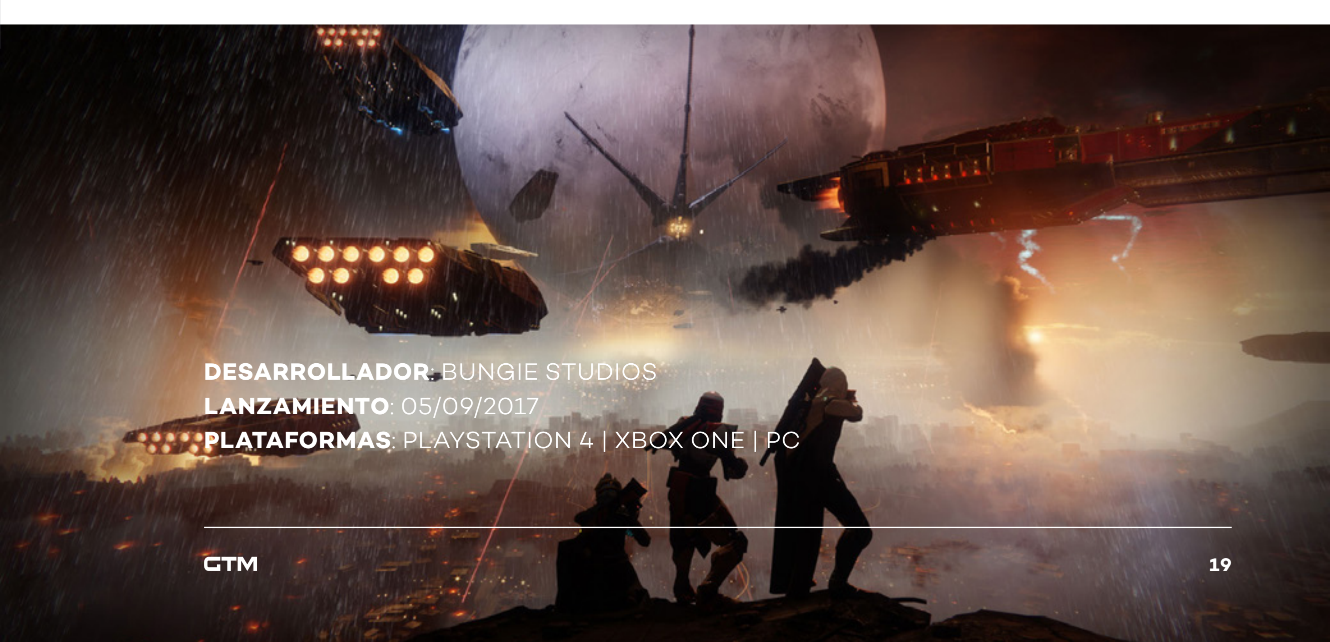
Una vez terminemos las misiones principales desbloquearemos aún más actividades, que se sumarán a las anteriores y se ampliarán con otros retos, como las hazañas y los desafíos. Por supuesto, todo esto resultará mucho más divertido si jugamos acompañados, ya que en el multijugador es donde se encuentra la auténtica miga del título. **Esta entrega recupera todos los modos de juego multijugador de la anterior,** como el crisol, donde nos enfrentaremos a otros jugadores; o los asaltos, donde deberemos formar una escuadra para enfrentarnos a los enemigos más duros del juego. Sin olvidar las incursiones Ocaso y Leviathan, a las que sólo podremos acceder con los niveles más altos de poder, y que serán verdaderos espectáculos de luces y explosiones.



Comenzamos desde cero

Con el Viajero secuestrado por la Legión Roja deberemos volver a desbloquear todas las subclases de nuestros personajes, que conseguiremos encontrando ciertos artefactos en cofres aleatorios escondidos por el mapa.

Destiny 2 es, ante todo, un shooter. Sí, tiene una ambientación de ciencia-ficción y elementos de rol en su construcción de personajes, pero eso no cambia su género. Su trama sigue siendo una oportunidad desaprovechada para ofrecernos un guión mínimamente interesante, pero queda en un segundo plano ante su capacidad para hacernos disfrutar disparando a robots y alienígenas. El primero recibió duras críticas y Bungie tomó buena nota de ello, trabajó en sus sucesivas expansiones y construyó un universo que mantuvo a miles de jugadores pegados a sus mandos. En esta ocasión, el punto de partida es mucho más completo en todos sus aspectos y cuenta con un cantidad de contenido realmente abrumadora. **Destiny 2 es Bungie escuchando a sus jugadores, es Bungie haciendo las cosas bien.**



DESARROLLADOR: BUNGIE STUDIOS
LANZAMIENTO: 05/09/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



ANÁLISIS

MONSTER HUNTER STORIES

POR BORJA RUETE

Japón es un país diferente, uno lo percibe antes incluso de poner un pie en su territorio. Los que nacimos en la generación de los ochenta y principios de los noventa, crecimos de la mano de series como *Chicho Terremoto*, *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Oliver y Benji* o *Heidi*, todos ellos animes de gran popularidad durante muchos años (algunos todavía la conservan). Puede decirse que **ya desde pequeños nos inocularon ese interés por el país del sol naciente**, un lugar que de algún modo se siente especial, y no es para menos. Europa, Estados Unidos o Canadá comparten una cultura común, la occidental. En cambio, Japón pertenece a un mundo diferente pese a la enorme influencia ejercida por EE.UU. desde su victoria en la Segunda Guerra Mundial.

El país de *Final Fantasy* y *Super Mario* es único a la hora de absorber aspectos concretos de culturas extranjeras, de tomar los elementos que se amoldan a sus intereses y de encajarlos sin estridencias en su propia cultura. La Navidad, San Valentín y otras tantas fiestas del estilo están perfectamente integradas en su marco cultural, ejemplo cristalino de la elasticidad que posee el pueblo nipón. Ese conjunto de diferencias y similitudes configuran una cultura rica que es admirada por muchos ciudadanos occidentales. Como tal, es normal que haya productos que funcionen mejor o peor dependiendo del territorio en el que se lance. Uno de los ejemplos más claros es el de ***Monster Hunter*, una franquicia que arrasa en Japón y que no ha terminado mimetizando su éxito en otros países**. Salvando las distancias, es algo así como *Dragon Quest*, un producto que causa furor en territorio nipón, pero que en Europa y Estados Unidos no es un título de masas. Sorprende el hecho de que *Monster Hunter* sea la segunda saga más vendida de Capcom, solo sobrepasada por *Resident Evil*.

LUCHA JUNTO A LOS MONSTIES

Y CONVIÉRTETE EN UN RIDER



El Monster Hunter menos vendido

—

Las cifras que esta franquicia mueve en territorio nipón son espectaculares. Sin embargo, en su paso por el género JRPG, los números no han acompañado tanto como Capcom esperaba.

Cuando una franquicia goza del favor de los jugadores y sirve para que las empresas creadoras saquen rédito económico, es lógico que se experimente con la serie y se trabaje en diferentes direcciones. En el caso concreto de *Monster Hunter*, **la fórmula original del juego de Capcom es la de un título multijugador** que consiste en capturar monstruos de todo tipo y género. Su enfoque online y portátil no consiguió atrapar al público occidental, pero la empresa nipona no se ha rendido y ha ideado varios *spin off* como el que hoy tenemos entre manos. Huelga decir que el JRPG no es precisamente un género de masas en territorio patrio, pero sí bastante más familiar.

Monster Hunter Stories **es un JRPG dirigido más bien a un público infantil**, y no lo digo por su diseño de personajes cabezones y escenarios coloridos, que es habitual en los RPG japoneses, sino por el tono de la historia y la simpleza del sistema de juego. Que esté dirigido a niños no quiere decir que sea peor ni mucho menos, tan solo que para el público más adulto quizá resulte un tanto plano y carente de reto.

El argumento de *Monster Hunter Stories* nos pone en la piel de un joven (muchacho o muchacha, nosotros lo creamos) aspirante a Rider. En este punto algunos se preguntarán: ¿Qué demonios es un Rider? Hasta ahora, en la serie de Capcom habíamos visto que los personajes cazaban a los monstruos que pueblan el mundo. Sin embargo, en la Villa Hakum, **los habitantes no solo luchan contra estas criaturas, sino que las crían y las utilizan para su propio provecho**. Aunque para algunos es una relación meramente utilitaria, otros personajes ven ese vínculo como una amistad entre animal y persona, un lazo de mutuo acuerdo que se fortalece gracias al amor. Los Rider son producto de un rito sagrado que consiste en purificar la Piedra del Vínculo, objeto de gran poder que sirve para forjar la alianza con el monstie (nombre que se les da a los monstruos). Cada Rider tiene una en su poder y la utiliza para luchar y para fortalecer la relación con sus criaturas.

Como miembros de ese cuerpo especial al que parecen estar destinados casi todos los miembros de la aldea, los Rider deben cumplir las misiones encomendadas por el jefe y tienen prohibido salir de su territorio. Por desgracia, fuerzas oscuras están en movimiento. Una espesa niebla negra ha empezado a elevarse, y su oscuro manto ha contaminado a monstruos y desvanecido el verdor de las tierras. Ante esa amenaza, al protagonista y su compañero (un ser gatuno algo insoportable) se le concederá el honor de poder salir de sus tierras y de la aldea. Estamos ante **la enésima historia del héroe joven que a pesar de su inexperiencia es el elegido para salvar el mundo** de las fuerzas malévolas.



Monster Hunter es una saga que arrasa en Japón.

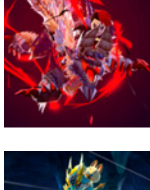
Monster Hunter Stories mantiene la esencia de coleccionismo de otros juegos de la franquicia. **Las influencias de títulos como *Dragon Quest: Monsters* o *Pokémon*** son en

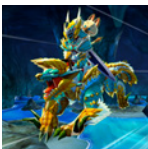
POR BORJA RUETE



Batallas multijugador

Si en algo destaca *Monster Hunter* es en su enfoque multijugador. Este título, en cambio, es un JRPG, pero no se ha querido abandonar el online. Gracias al modo multijugador es posible luchar contra contrincantes en línea.





este punto bastante evidentes, aunque la producción de Capcom consigue mantener su frescura y en ningún momento se siente como una especie de clon de otros videojuegos. Simplemente toma algunos elementos de ellos y los barniza con una capa nueva e identificable.

Una de las obligaciones de los Rider es la de **conseguir huevos, eclosionarlos y criar a nuevos monsties**. Cada especie de monstruo tiene unas características propias y pueden emplearse en según que situaciones. Por ejemplo, si en un momento dado necesitamos dar un gran salto, no podremos valernos de cualquier criatura para hacerlo, sino que necesitaremos a una en especial. Lo mismo que si nos desplazamos por un territorio helado donde nuestros protagonistas pueden sufrir congelación. Si vamos acompañados de un monstie que resista el frío, al menos él no se verá afectado por las inclemencias del tiempo.

Esto nos lleva al **sistema de combate**. Si bien la tendencia actual es la de enfocarse en la acción y dejar de lado los combates por turnos, Capcom ha decidido implementar un sistema de este estilo en su videojuego. Es verdad que no es tan profundo como los de los pesos pesados del género, pero **resulta divertido y muy ágil**. Siguiendo la tendencia actual, los combates no son aleatorios, sino que el jugador vislumbra en todo momento al enemigo en pantalla y decide entrar en combate o no, siempre y cuando el monstruo no decida atacarnos antes, claro está. Si lo sorprendemos por la espalda, tendremos una ventaja en el primer turno.

Las luchas están protagonizadas por el personaje principal y uno de sus monsties. El eje central del sistema de combate **funciona como una especie de piedra-papel-tijera**, ya que hay tres tipos de ataque y dependiendo del estilo del enemigo habrá que utilizar uno u otro para que sea más efectivo. Estos estilos son los siguientes: potente, ágil y técnico. A veces, de manera aleatoria y dentro del propio combate, se dará un choque entre nuestro monstie y el enemigo. Entonces el jugador debe aporrear el botón marcado en pantalla para vencer y dañarlo. Por otra parte, hacíamos alusión al sistema triple de ataque, que en ciertos momentos pone a nuestro protagonista en un cara a cara contra el rival. En esos casos, se ejecuta el sistema de piedra-papel-tijera que mencionábamos antes. Por eso es muy importante observar el comportamiento de las criaturas a las que nos enfrentemos. En esa misma línea, el jugador tiene la opción de sustituir a su aliado por otro cuando así lo exija la situación. Además de todo esto, el azar tiene presencia, pues existe un ataque conjunto aliado que aparece de forma ocasional.

El estilo gráfico es mucho más desenfadado que en otras entregas

Monster Hunter Stories es un *spin off*, y como tal, el equipo de desarrollo ha decidido efectuar ciertos cambios para diferenciarlo de la saga principal. El aspecto visual es ahora diferente, más colorido y desenfadado.

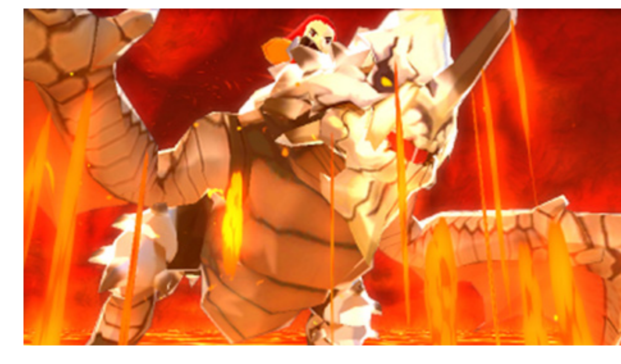
La relación entre los monsties y el protagonista es uno de los conceptos que se exploran en *Monster Hunter Stories*. Este vínculo se refleja también en los combates, donde la Piedra Vinculante va subiendo en afinidad hasta alcanzar su poder máximo. Llegados a ese punto, el personaje puede subirse a lomos de su monstie, unir fuerzas y desencadenar un super ataque capaz de infligir un daño considerable en el rival. Por supuesto, este es un estado transitorio que no dura toda la batalla.

¿Qué son los Rider?

Los Rider son un cuerpo sagrado que cría y se alía con los monsties para conformar una especie de vínculo de amistad que les permite tener habilidades especiales y colaborar contra los enemigos comunes.







Es cierto que el título de Capcom desarrollado por Marvelous no es el juego más profundo del mercado en lo jugable ni en lo narrativo, pero sí tiene muchas cosas por hacer más allá de la historia principal. **Los personajes que viven en el mundo de *Monster Hunter* sufren las vicisitudes del día a día y ofrecen trabajos al protagonista**. Tampoco estas historias son nada del otro mundo, pero amenizan la partida y ofrecen la excusa perfecta para seguir explorando los escenarios. Por su parte, los herreros de las distintas ciudades y pueblos nos brindan la oportunidad de participar en las misiones de forja, cuya recompensa al completarlas es muy atractiva, puesto que recibiremos objetos de equipamiento.

Salta a la vista que el estilo artístico elegido se aleja notablemente de lo visto en las entregas principales de la saga. Tampoco se parece en nada al aspecto realista que presenta *Monster Hunter World*, el próximo videojuego previsto para PlayStation 4, Xbox One y PC. *Stories* **maneja un estilo visual desenfadado con una paleta colorista y diseños de personajes de estilo anime muy agradables a la vista**. En los últimos años, no todos los videojuegos de Nintendo 3DS incorporan el efecto estereoscópico, pero no falta en este *Monster Hunter*. Reconozco que no soy de los que juegan con el efecto encendido, aunque lo que he probado me ha parecido suave y convincente. Las melodías, sin ser una obra maestra, cumplen con su cometido y ambientan bien la historia que se narra. Por otra parte, cabe destacar que el título ha sido doblado, aunque en una lengua inventada por personas japonesas (la fonética de la lengua es similar al japonés).

Monster Hunter Stories es en definitiva **una propuesta disfrutable que entretiene** durante las más de treinta horas que dura la historia principal, claro que se le puede sacar más partido gracias a las misiones secundarias, al coleccionismo y a su modo multijugador, que permite batallar con otros jugadores. Su punto más flojo es que es un producto sin la profundidad de los grandes JRPG, tal vez porque está enfocado a un público más infantil.

Criaturas clásicas

Los jugadores habituales de la franquicia enseguida descubrirán que los monstruos más conocidos de la serie también están presentes en este *Monster Hunter Stories*.



ANÁLISIS

MARVEL VS CAPCOM
INFINITE

POR JUANPE PRAT

Unir dos universos en el mismo juego y que este no rechine es una tarea bastante complicada, pero en Capcom tienen experiencia en fundir diferentes franquicias y que el resultado sea muy satisfactorio. ***Marvel vs Capcom Infinite*** es la nueva entrega de la saga de lucha que protagonizan los personajes de ambas casas y uno de los que más novedades trae a todos los niveles.

Esta saga ha tenido **algún que otro bache** en el pasado, pero por norma general ha conseguido contentar a los amantes de los juegos de lucha. En esta ocasión volvemos a estar ante un título que **ofrece todo lo mejor de un juego de lucha** (y que bebe mucho de *Street Fighter*), pero con fórmulas simplificadas y mejoradas. Ahora luchar será más vistoso, más sencillo y más emocionante.

La excusa que se han sacado de la manga en Capcom para realizar este juego es hacer uso de las Gemas del Infinito, seis piedras del universo Marvel con un poder inconmensurable. Si sumamos esto a varios villanos deseosos de poner un poco las galaxias patas arriba, ya tenemos un buen escenario en el que desatar todo nuestro poder y nuestras habilidades.





El Titán Loco

En una entrega en la que las protagonistas son las Gemas del Infinito no podría faltar Thanos, quien una vez fue el señor del Guantelete del Inifnito y de las seis piedras.

LA LUCHA ES ESPECTÁCULO

NO TE OLVIDES DE BRILLAR

Hace unos seis años que la franquicia *Marvel vs Capcom* no nos deleita con un nuevo título. Esta saga, en la que personajes de estas dos populares y dispares casas se unen para luchar en un mismo juego, regresa y podríamos decir que **por la puerta grande.**

Marvel vs Capcom Infinite nos lleva hasta una realidad en la que **Ultron** y **Sigma** (villanos provenientes de cada uno de los universos) han conseguido hacerse con dos gemas del infinito y **provocar que sus respectivos mundos colisionen**. Esto ha generado, de manera muy creativa, nuevas localizaciones como resultado de esta fusión, un detalle que nos desconcertará en un primer momento, pero que después será motivo de risa, ya que en Capcom no se han andado por las ramas a la hora de darle nombre a estos nuevos escenarios.

Ultron y Sigma son ahora **Ultron Sigma** (original, ¿verdad?), un villano que habla en primera persona del plural y que tiene en su poder **un virus capaz de hacer que todo ser viviente caiga bajo su influencia**. Nosotros, encarnando a diferentes personajes, tendremos que enfrentar a las tropas de Ultron Sigma y desbaratar sus planes.

El modo campaña nos lleva a través de diferentes capítulos, los cuales se dividen en **combates** y **cinemáticas**. Esta división no está del todo bien hecha, porque hay ocasiones en las que **las escenas pregrabadas se hacen pesadas**, sobre todo si tenemos en cuenta que la complejidad de algunos combates es escasa.

El punto a favor de este modo historia es que la escenas son de gran calidad, están en inglés con subtítulos en castellano y se disfrutan bastante si uno es fan de ambas franquicias.

En cuanto a los combates en este modo, **no siempre serán golpear** hasta que la barra de vida llegue a cero, sino que algunos nos pondrán **condiciones especiales** a cumplir. Estas condiciones dependerán del punto de la historia y se adecúan al momento que vivmos. No se trata de un desafío arbitrario, sino que está perfectamente justificado; algo que mantiene la inmersión en el juego y no saca al jugador de situación.



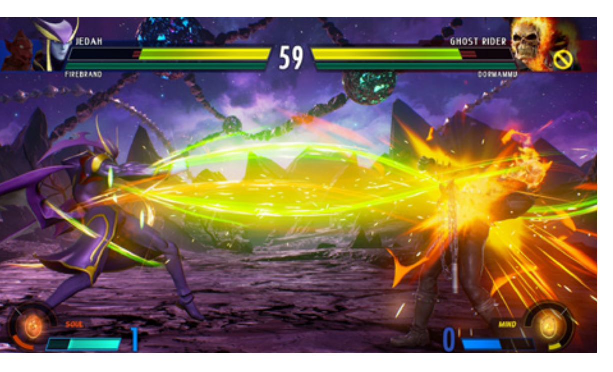
POR JUANPE PRAT

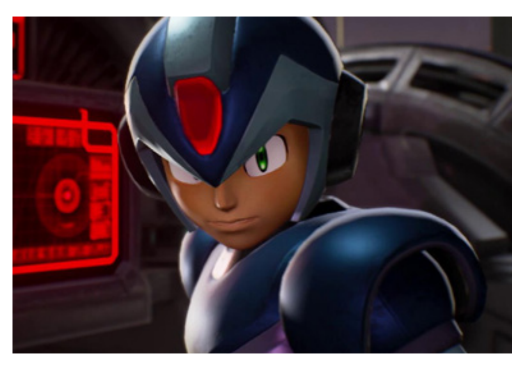


Fusión de universos

—

La convergencia de los universos de Marvel y Capcom ha dado lugar a escenarios como Xgard, que no es más que la fusión de Abel City y el reino de Asgard.





Caras nuevas

—

Jedah Dohma es uno de los nuevos personajes incluidos en *Marvel vs Capcom Infinite* . Proviene de *Darkstalkers 3* y será uno de los enemigos más complicados de derrotar

Lucha como nunca antes

Literalmente, además. Una de las novedades que incluye este *Marvel vs Capcom Infinite* es **su apartado gráfico.** Esta entrega aboga por un diseño **más profundo y más 3D** que en anteriores títulos. Se abandona el estilo cómic que podíamos ver en *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, donde también había entornos detallados, pero planos. Ahora serán completamente 3D, aunque **la lucha sigue desarrollándose en las dos dimensiones.**

Junto a esto, también tendremos una cantidad de efectos y colorines que ya son sello de la saga. No solo se trata de combatir, sino de hacer que **haya una explosión de fuegos articiales** en la pantalla.

El plantel de luchadores se ha reducido con respecto a títulos anteriores, aunque sabemos que Capcom tiene pensado ampliar esta selección a través de DLC's en el futuro. Tendremos disponibles un total de **30 personajes**, 15 por cada universo. Muchos de ellos son repetidores de anteriores iteraciones, pero hay nuevas incorporaciones como **Ultron, Captain Marvel**, **Jedah Dohma** o **Mega Man X**. Como fan de Marvel que soy, que hayan decidido incluir a personajes como Nova, Ghost Rider o Gamora es un punto a favor, porque no todo el mundo les conoce bien. Por la parte que le toca a Capcom, hay luchadores muy reconocibles y otros no tanto que ayudarán a los jugadores noveles a conocer franquicias míticas de los videojuegos como *Ghosts 'n' Goblins.*

Cada uno de ellos tendrá sus propios movimientos y habilidades diferenciadas, así como **una movilidad mayor o menor**, algo bastante clave en este tipo de juegos en el que esquivar y no ser alcanzados puede suponer una victoria o una derrota.

Juega en equipo

Pero la mayor novedad jugable no está en los personajes, que, al fin y al cabo, van y vienen, sino que reside en las **nuevas mecánicas** que se han introducido para simplificar y al mismo tiempo **potenciar** la lucha en el juego. Uno de los principales cambios del título es que

ya no peleamos con personajes de apoyo, sino que en todo momento tendremos **un equipo de dos luchadores** que tendremos que intercambiar para acabar con nuestros oponentes, que —por norma general— también serán dos.

Aquí entra en juego el concepto **Active Switch**, y no, no hablamos de la nueva consola de Nintendo. *Marvel vs Capcom Infinite* nos permitirá cambiar de personaje apretando un solo botón. Esta mecánica **se puede activar en mitad de un combo para maximizar el daño posible** y no dejar a nuestro enemigo responder al ataque. El objetivo de perfeccionar el uso de esta opción es el de **encadenar la mayor cantidad de golpes posibles.** No será sencillo llevar a cabo los ataques más devastadores de nuestros luchadores, pero sí que será fácil activar el gatillo del cambio para atacar durante más tiempo e infligir más daño.

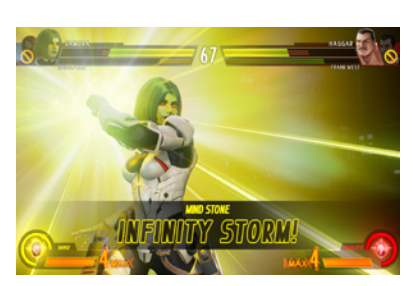
Esto no nos asegura la victoria, pero sí que nos ayudará a llevar a cabo **combos más complejos** a medida que vayamos aprendiendo a cómo manejar a cada luchador.

Las Gemas del Infinito

La herramienta más poderosa que vamos a tener en todo el juego. *Marvel vs Capcom Infinite* ha introducido en su estructura de combate las Gemas del Infinito, las cuales **nos darán habilidades extra** y un **poder inmenso** durante unos segundos que nos permitirán darle la vuelta al combate.

Cada una de las seis gemas responde a un aspecto de la existencia: **realidad**, **tiempo**, **espacio**, **poder**, **alma** y **mente;** según la que portemos, podremos ejecutar unos ataques u otros. Habrá dos formas de desatar el poder de las gemas: el **Infinity Surge** y la **Infinity Storm.** El primero nos dará un ataque extra que podremos usar siempre que queramos y que responde a la característica de la piedra. En el caso de la gema del alma, el Infinity Surge nos permitirá robarle vida al oponente y sumarla a nuestro marcador.

Por su parte, el Infinity Storm **desatará la fuerza de la gema a nuestro favor,** originando un caos para el enemigo durante unos segundos. El indicador de poder de las piedras se encuentra en la parte inferior de la pantalla y podremos activarlo si está lleno.



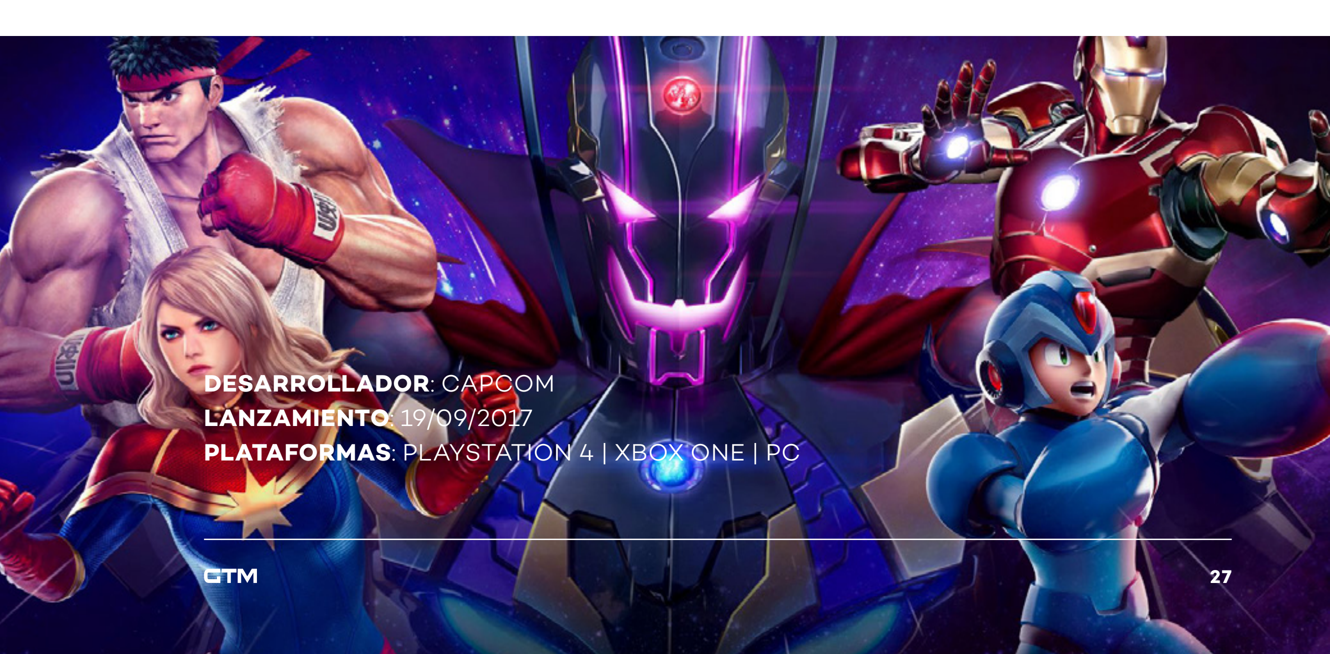
Saber usar la Infinity Storm podrá darnos una ventaja enorme sobre el oponente

Cada una de las gemas nos otorgará una habilidad diferente. Podremos elegir cuál nos conviene más durante la fase de elección de personajes. Esto solo estará disponible en el Modo Combate. En la campaña podremos elegir según las que nos toquen en cada momento de la historia.

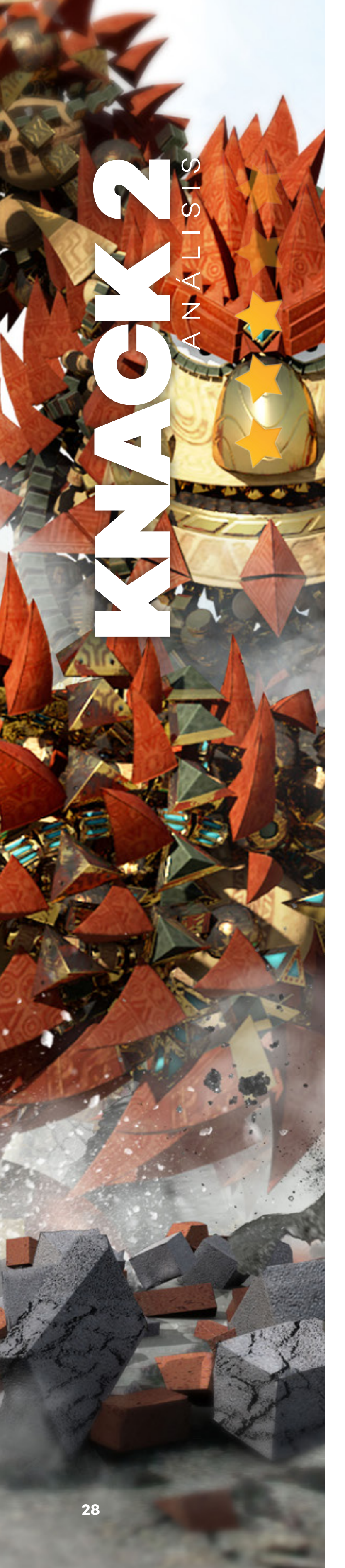
Conclusiones

Capcom **ha simplificado y mejorado un juego de lucha**, algo que es bastante difícil hoy en día. Unos simples retoques y quitar el exceso suele valer para dejar un sistema de pelea que puede hacerse muy cuesta arriba para los jugadores más novatos. Convertirse en maestros será siempre cuestión de practicar y esa característica no se ha perdido por el camino.

Más poder y más vistosidad **no significan sacrificar elementos por el camino.** *Marvel vs Capcom* dispone también de un **modo misión** para convertirse en el luchador perfecto con cada personaje a medida que se avanza en el juego. Como punto negativo, destacaría esa historia que **es más cinemática que acción** y que el plantel de personajes **se antoja algo escaso** si tenemos en cuenta que hablamos de dos casas que tienen personajes para aburrir. Sin duda una gran experiencia de lucha tras varios años ausentes.



DESARROLLADOR: CAPCOM
LANZAMIENTO: 19/09/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



SÉ GIGANTE EN UN MUNDO PEQUEÑO

DISFRUTA COMO UN NIÑO CON PIEZAS DE JUGUETE

POR JUANPE PRAT

Dicen que *segundas partes nunca fueron buenas*, pero no sé muy bien si esto se aplica a una saga cuya primera entrega fue calificada de "decepcionante". ***Knack 2*** llega con el sambenito de **intentar superar a su anterior parte**, algo común a toda secuela, pero en esta es más intenso puesto que los críticos no fuimos precisamente amables con el trabajo de Marc Cerny.

Knack 2 se inserta dentro de un espectro de jugadores bien definido. **Los más pequeños** son los que más disfrutarán de este pintoresco gigante de piezas antiguas, el cual vendría a hacer las funciones de **amigo imaginario** para aquellos a los que la realidad todavía les abruma. Esto no quiere decir que los adultos no podamos disfrutar de una aventura **desenfadada** y sin más objetivo que contar la historia de un héroe. Al contrario, nosotros podemos hacer **otra lectura y sacar conclusiones muy interesantes** de su desarrollo.

La historia de *Knack 2* nos cuenta cómo los goblin se han vuelto a alzar para combatir a los humanos, raza que una vez los derrotó y humilló hace ya muchos años. **Lucas y Knack** son, en parte, los culpables de este alzamiento (o por lo menos ellos lo consideran así), por lo que, acompañados de nuevos amigos, se enfrentarán a estas criaturas y a las avanzadas armas que han resultado tener.

> *Knack 2 presenta mecánicas originales y bien estructuradas*

Esta trama no tiene **ni trampa ni cartón,** aunque se le da una vuelta de tuerca introduciendo **una segunda capa de complejidad** mediante secretos y dobles caras de algunos personajes. Confiar ciegamente en quien al principio parece bueno puede suponernos una puñalada en el futuro.

Somos grandes y pequeños al mismo tiempo

Y esta será una de la nuevas y más maravillosas novedades que encontraremos en *Knack 2*. Nuestro mágico amigo tiene la capacidad de transformarse y **aumentar o reducir su tamaño** según las piezas de las que disponga. En esta entrega, esta es una de las **mecánicas clave** para superar todos los niveles y obstáculos que nos encontraremos por el camino. Con solo apretar un botón podremos cambiar entre las formas pequeña y grande de Knack en casi **cualquier momento.** Habrá ocasiones en las que será obligatorio el uso de una o de otra, pero por norma general el jugador **decidirá mucho de cómo actúa usando una u otra**. Conforme avancemos en los escenarios, también encontraremos **cajas que nos proporcionarán más centímetros de altura y más capacidad ofensiva.** En este juego podríamos decir que el tamaño sí que importa, porque será necesario modificarlo para avanzar en la historia.



Explora a conciencia

La habilidad de Knack para hacerse pequeño nos vendrá genial para acceder a todos los coleccionables del título

El sistema de combate también hará uso de esta mecánica del cambio de tamaño, solo que normalmente vamos a necesitar tener un cuerpo grande para acabar con nuestros enemigos y que estos no nos superen con sus ataques.

Las **proporciones** en *Knack 2* son un tema que está perfectamente llevado a cabo. Con nuestro protagonista podremos ir **del metro ochenta** (que es la altura media con la que comienza) hasta los **10 metros.** Podremos recorrer una ciudad mientras vemos cómo se va haciendo más pequeña. ya que seremos como un verdadero gigante. El mobiliario a nuestro alrededor también se modificará, ya que en tamaños medios tendremos que golpear las estructuras para derribarlas, pero de camino a los seis, ocho o diez metros, **veremos cómo vamos arrasando todo a nuestro paso**. Caer de repente a los 75 centímestros (tamaño base de nuestro amigo) desde una altura tan alta es muy, muy divertido.

Para luchar contra los goblin y su ejército dispondremos de **movimientos muy variados e interesantes**. La ayuda de los monjes será imprescindible para que Knack afronte nuevos retos. Aprenderemos llaves, nuevos ataques e incluso una especie de *Hadouken* para anular a ciertos contrincantes. No será fácil enfrentarse a algunos de ellos, pero para eso **están los combos**, un **escudo** con el que podremos repeler algunos de los proyectiles que nos lancen, y un **ataque definitivo** y especial que solo se activará en determinados puntos de nuestra aventura.

No te conviertas en hielo, sé el hielo

Pero no todo son combates en *Knack 2,* de hecho esto no es un juego de acción, sino que fusiona **plataformas y puzles con combates intensos.** La mayoría de escenarios que nos encontraremos están repletos de puzles que resolver. Knack tiene habilidades que le permiten **pasar a través de los obstáculos** con más facilidad que Lucas y el resto de personajes. Por eso será él el encargado de pasar por todas las penurias para hacer que sus acompañantes puedan avanzar.

Para poder superar todos los puzles necesitaremos habilidades especiales que encontraremos en el entorno. Sí, no nos bastará solo con hacernos grandes y pequeños, sino que precisaremos de algo más. Ahí entra en acción la **afinidad de Knack con los elementos**. A lo largo de nuestra aventura encontraremos diferentes mecánicas para superar ciertos niveles y para ello están el **Knack de hierro**, el **Knack de hielo** o **Knack, el sigiloso**. Cada uno tendrá características diferentes y nos permitirán apretar botones, pasar barreras de láser o congelar a nuestros enemigos.

Algunos niveles son, de hecho, bastante complicados de superar incluso para la mente más avispada, ya que se pueden llegar a combinar **muchas mecánicas en un solo rompecabezas** y no bastará solo con arrastrar un bloque de piedra para alcanzar una zona más alta. Habrá que estrujarse un poco la mollera en algunos casos.

Árbol de habilidades sin habilidades

Puede que esté acostumbrado a los juegos en los que me gasto un punto de habilidad y adquiero un poder nuevo, algo que no es exactamente así en *Knack 2.* Quizá por ser un título enfocado al público infantil, en Sony **no han querido** construir un complejo árbol de habilidades.

En cualquier caso, tendremos a nuestra disposición una rueda que hace las veces de sistema de mejora para Knack. Además de piezas para componer un cuerpo más robusto, también podremos recorrer los escenarios en busca de **orbes azules** y **tesoros con artilugios** dentro. Los primeros sirven para poder desbloquear mejoras para nuestro protagonista y los segundos para activar una ventaja global.

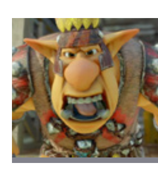
Como he indicado algo más arriba, este árbol **no le da a Knack habilidades nuevas**, sino que, simplemente, **mejora sus aptitudes de combate**. Así, podremos acceder a golpes más fuertes (tanto puños como patadas), más rápidos o con más alcance. De esta forma, cuando toque enfrentarse a enemigos de mayor envergadura, nuestro mágico amigo **podrá hacerlo sin temer por su vida**, o por sus piezas. También podremos recolectar cristales amarillos para rellenar **nuestro indicador de barrera**, lo que amortiguará bastante el daño de los impactos que recibamos.

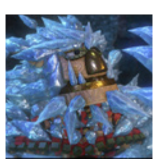
Conclusiones

Knack 2 es una aventura que **ha conseguido superar a su anterior entrega,** y con creces. Es **divertido** y **atractivo**, algo que es importante si quieres tener a cualquier persona enganchada durante bastante tiempo. La historia no es complicada y es que no es su objetivo superar el guion de *The Last of Us*. Los personajes son simpáticos y se conecta muy fácilmente con ellos. El que esté **completamente en castellano** luce muchísimo y soy firme defensor de los juegos localizados y doblados completamente para ayudar a todo el mundo a entender chistes, tonos y cualquier juego de palabras que, de otro modo, no se podría entender.

El combate es **dinámico** y tendremos bastantes herramientas a nuestra disposición para hacer frente a casi cualquier enemigo. De vez en cuando podremos ponernos a los mandos de un tanque para eliminar y arrollar a todo lo que se nos ponga por delante. Sin duda uno de los títulos familiares con más atractivos de este año.









LA MUERTE LLAMA A LA PUERTA

BILLIE LURK SE ENFRENTA AL MAYOR RETO DE SU VIDA

POR ALEJANDRO CASTILLO

Arkane Studios lo vuelve a hacer. En el plazo de un año, tres títulos bajo su sello han aterrizado en nuestros hogares. Todo comenzó con la esperadisima secuela de las aventuras de Corvo Attano, *Dishonored 2*, donde llevó al mundo de Karnaca al extremo para recuperar las mejores sensaciones de un género tan vilipendiado como es el de los *inmmersive sim*. A comienzos de este año llegaría el reinicio de *Prey*, desarrollado por su segundo equipo y centrado en lo que mejor saben hacer, dejando atrás las aspiraciones cercanas a los *first person shooter* de la obra original. Ambos han sido —y son en el caso de este último— fuertes candidatos al galardón de juego del año. Poco a poco la compañía ha ido subiendo el listón hasta alcanzar la máxima calidad en sus propuestas, aunque desafortunadamente las ventas no han acompañado.

Sin embargo, y como viene siendo habitual dentro de la saga, con *Dishonored* tenían un pequeño as en la manga; el broche final a la propiedad intelectual que les encumbró. De esta forma llegaría *La Muerte del Forastero*, **expansión independiente que tomaría el testigo a modo de *spin-off*** de los acontecimientos narrados en la secuela. En esta ocasión tomaremos el control de **Billie Lurk**, capitana del *Dreadful Wale*. Barco que utilizamos a modo de piso franco durante el segundo golpe de estado sufrido en estas tierras. Debido a unos acontecimientos que no revelaré, la que una vez fue una intrépida asesina volverá a las andadas por un motivo de especial relevancia para ella: encontrar a su mentor. ¿De quién se trata? Nada más y nada menos que de **Daud**, personaje de especial cariño entre los seguidores de *Dishonored*.



Sigue la linea de calidad marcada por Arkane Studios

Encontrarle tan solo será la punta del iceberg. **Sobre nuestros hombros pesará la tarea de dar caza a un Dios... al mismísimo Forastero**. Éste ha sido uno de los ejes de vital importancia para el desarrollo de los diferentes hilos argumentales en los dos títulos, por lo que será un viaje emocional para el seguidor acérrimo. Debido a su naturaleza, *La Muerte del Forastero* continúa todos los aspectos conocidos en la franquicia desde una visión mucho más acotada. Sí, podremos seguir decidiendo cómo enfrentarnos a los niveles junto a los artilugios y habilidades sobrenaturales ya conocidas, pero la sensación es de estar ante una aventura construida para disfrutarla de una manera determinada. Por ello se han introducido cambios sensibles en algunos aspectos.



Contigo también empezó todo

—

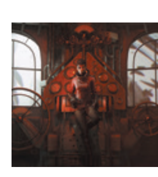
Billie Lurk ha estado prácticamente desde el inicio de la saga, tomando peso por primera vez junto a Daud en los contenidos descargables del primer *Dishonored*.

Como por ejemplo, el progreso y desarrollo del personaje. **Billie contará con sus propias habilidades casi desde el inicio del juego.** Se podrían considerar una novedad en su mayoría, pero lo cierto es que algunas son reinterpretaciones de las ya utilizadas por Corvo o Emily. Por ejemplo, entre las inéditas encontramos la posibilidad de escuchar los comentarios de las ratas, animales que forman parte de los escenarios en su totalidad. Estos nos proporcionarán detalles útiles sobre el nivel en el que nos encontremos, así como datos sobre el objetivo a realizar. El tono de los mensajes recibidos será críptico, por lo que debemos revelar exactamente qué es lo que nos intentan decir. En circunstancias normales, si utilizamos un estilo de perfil bajo —sin asesinatos y pasando lo más inadvertido posible— las ratas desaparecerían del entorno debido a la reducción del caos, factor que esculpía nuestro camino. Aquí será todo lo contrario puesto que se ha eliminado por completo.

En otra, nos permitirá visualizar a través de las paredes, pudiendo además marcar elementos de relevancia para que al volver a la visión normal podamos seguir gozando de ellos. ¡Hasta podremos transportar nuestra alma para realizar reconocimientos de área! Eso sí, la distancia estará delimitada. Por supuesto no podemos olvidarnos de los saltos a distancia, similar al gancho de oscuridad por parte de Emily. **Estos cambios han afectado también al sistema de runas y talismanes.** Ahora únicamente funcionarán como vía para obtener beneficios en nuestras acciones. Recordad que los más poderosos irán de la mano de algunas desventajas.

La travesía se compone de tan solo cinco niveles sobre las ocho o diez horas de duración. Es un número escaso si tenemos en cuenta que la parte troncal es un gran nivel dividido en diferentes estancias, lo que no ayuda a la hora de aliviar las sensaciones de repetición. En cuanto a diseño sigue la línea de calidad marcada por Arkane. Posibilidades más reducidas como decía con anterioridad, pero manteniendo intacta su identidad. En oposición a lo vivido en la rama principal, el mercado negro nos propondrá diferentes objetivos adicionales a modo de misiones secundarias. De completarse, se llenarán nuestros bolsillos de una buena cantidad de oro, pero elevará el grado de dificultad de la misión. En una misma partida no será posible completarlas todas.

Tras finalizar *La Muerte del Forastero* tengo la certeza de que estamos ante un producto hecho por y para los amantes de la fórmula de *Dishonored*. Si bien la narrativa en forma de pequeñas pinceladas de información gustó bastante entre su comunidad, aquí la encontraréis potenciada. Algunos agujeros dejados en anteriores entregas se rellenarán gracias a los diferentes manuscritos y conversaciones que experimentaremos por los restos de esta lúgubre ciudad. **Este énfasis por atrapar al usuario experimentado deja de lado a quienes se sintieron menos interesados con lo que el trasfondo ofrecía.** El hilo principal cierra algunas heridas que permanecían abiertas tras la secuela, pero no es todo lo que podríamos esperar de la conclusión de un personaje de tanta relevancia en el universo del juego. El Forastero quizá merecía un trato más elaborado, a la altura de su nombre. Todo ocurre con mucha prisa, posible herencia de la naturaleza del producto, tratado más como un añadido que como una entrega hecha y derecha.







En conclusión, ***La Muerte del Forastero* ha sido creado para satisfacer tan solo al público de la franquicia que pedía un poco más de la fórmula *Dishonored***. Aunque todo mantenga el sello Arkane Studios, no dejo de sentir que estoy ante un mundo más acotado en opciones de juego. Sigue brillando su diseño de niveles, como no podía ser de otra forma, pero no encuentro motivos de peso para sumergirnos sin titubeos en su propuesta. Le ocurre algo parecido a los contenidos descargables de *Deus Ex: Mankind Divided*. Ofrecen más horas en su universo, pero nada más. Un aspecto que preocupa a cierta parte de los usuarios es el rendimiento en comparación con sus antecesores. La versión a la que hemos podido acceder corresponde a la de Xbox One, y al menos en ella se ha visto potenciada la estabilidad de su tasa de fotogramas. Esta mejoría es de agradecer, pero se echan en falta mayores opciones a nivel visual. Ajustar el campo de visión aliviaría a aquellos que sufran problemas en títulos donde prevalece la primera persona. La predeterminada es excesivamente pequeña.

Si eres un veterano jugador de la franquicia estrella de *Dishonored*, **hazte con él**. Para todos aquellos que no tuvieron ningún vínculo emocional a nivel jugable o argumental en el pasado, no encuentro grandes motivos para que os metáis de lleno en otro sendero similar. Pese a ello, **se agradece el esfuerzo del estudio** por seguir apostando por una propiedad intelectual que devolvió al género a la primera línea de actualidad.



EL REGRESO DEL ARISEN

NUEVAS IDEAS PARA UNA FÓRMULA POPULAR

POR ROBE PINEDA

La edición *Dark Arisen* del título de rol y acción de mundo abierto a cargo de Capcom por fin llega a las consolas de la presente generación, después de haber hecho lo propio en PC. *Dragon's Dogma* debutó a mediados de 2012 con **una apuesta bastante original que logró convencer a los amantes de la fantasía medieval gracias a la decisión de implementar los peones**, permitiéndonos formar un grupo de hasta cuatro personajes. Aunque el juego nos propone algo muy similar a lo visto en *The Elder Scrolls V: Skyrim, Divinity 2: Eco Dragonis* o *Two Worlds*, entre otros, el hecho de gestionar a un grupo formado por varios integrantes fue recibido como un soplo de aire fresco.

La otra seña de identidad se encuentra en **los combates, mucho más elaborados y complejos que en prácticamente cualquier RPG de acción**. Generalmente, cualquiera de los títulos citados justo arriba nos ofrece un sinfín de posibilidades a lo largo y ancho de su mundo, pero al final todos nos obligan a lidiar con un sistema de batalla excesivamente sencillo, previsible y, por momentos, aburrido. Aquí sucede todo lo contrario, y es que Capcom debió poner sus miras en el siempre recurrido *Dark Souls*. Luchar en las tierras de Gransys no es fácil y cualquier enemigo es capaz de llevarnos al límite.

> *Dragon's Dogma cuenta con un gran sistema de combate*

Todos aquellos que hayan jugado al título original recordarán **el espectacular combate que se sucedía durante el prólogo del juego**. Durante el mismo, una de esas bestias formada por diversos animales nos deleitaba con una puesta en escena por todo lo alto, ofreciéndonos un combate que dejaba entrever la que se avecinaba el viaje que estábamos a punto de emprender. Como si del bueno de Trico se tratara, podíamos —y debíamos— escalar su cuerpo hasta alcanzar alguno de sus puntos débiles, todo esto mientras semejante criatura corría, saltaba y trataba de engullir a nuestros compañeros.

Esta es una de las mecánicas que hacen de *Dragon's Dogma* un juego diferente, y es que la ingente cantidad de enemigos de gran tamaño a los que hacemos frente nos ofrece una serie de batallas épicas, tensas e inolvidables. **Aquí no basta con machacar el botón** para lanzar ataques a diestro y siniestro. De hecho, probablemente hacer eso es el camino más rápido hacia el inframundo. **Aquí estamos obligados a calcular, recular y escoger el momento idóneo** para asestar el golpe definitivo. iquam ac volutpat magna, in facilisis velit.

Volviendo al asunto de los peones, algo que impacta directamente en el sistema de combate y que, como decía, es otro de los grandes alicientes del título a cargo del estudio ni-



Los peligros de Gransys

Trolls, grupos de orcos y temibles dragones son solo algunos de los enemigos a los que nos toca hacer frente.

pón. **Podemos reclutar hasta tres compañeros** para que luchen junto a nosotros durante nuestro viaje. Estos personajes carecen de alma, por lo que podríamos decir que no son más que un recipiente creado para luchar y, por ende, no tienen relevancia alguna en la historia del juego. El punto de encuentro para reclutarlos atiende al nombre de **La Falla**, una especie de retiro espiritual de ubicación desconocida, al que accedemos a través de unas lápidas de extraño aspecto.

Los peones son generados por la CPU y cada uno cuenta con sus propias características, siendo conveniente tratar de formar un grupo equilibrado en función de las habilidades de cada uno. Además, **aunque el juego no tiene modo multijugador tal cual lo conocemos, sí que nos permite compartir peones y alistar en nuestras filas a los que nos ofrecen otros jugadores**, algo bastante interesante si contamos con un amigo que también esté jugando a *Dragon's Dogma*.

Si dejamos a un lago los dos elementos que hacen del título de Capcom algo diferente al resto, la experiencia que nos propone resulta bastante similar a la de cualquier otra alternativa actual. Tenemos un mapeado consistente y bastante grande a nuestra disposición, decenas de misiones disponibles y **una historia que, sin ser algo memorable, resulta interesante y nos mantiene enganchados hasta el final**. El mundo de *Dragon's Dogma* se ambienta en la siempre recurrida fantasía medieval, llevándonos por bellos parajes en los que vemos castillos, bosques y diversas poblaciones, entre otros emplazamientos.

Uno de los principales problemas del juego radica en **las misiones secundarias, que no resultan demasiado inspiradas**. Nada que no hayamos encontrado en prácticamente cualquier RPG de acción: visitar a diversos personajes para resolver educadamente sus discrepancias, emprender la búsqueda de un material determinado y, cómo no, derrotar enemigos por petición de algunos de los habitantes de Gransys. A estas alturas dudo que alguien se sorprende de las características de estas misiones secundarias, sinceramente. **Es un problema que el género viene arrastrando desde hace muchos años**, y es que las tareas opcionales no son más que una excusa para que el contador de horas jugadas se vea incrementado.

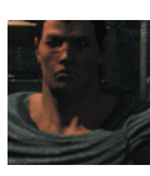
No obstante, la bellezade la que presumen los escenarios que visitamos, así como el extraordinario sistema de combate hacen que sea difícil aburrirse. Sí, sé que viajar a los confines de una cueva en busca de un puñado de trozos de madera no es muy ilusionante, pero si por el camino me lo voy a pasar en grande probando mi nueva espada con todo tipo de criaturas, la cosa cambia. Como ya sabéis, el sobrenombre que acompaña al título del juego en esta edición no es casualidad, y es que ***Dark Arisen* es el nombre que recibe la expansión** que Capcom lanzó posteriormente para celebrar su llegada a Steam. Este contenido adicional es bastante extenso y nos ofrece **un puñado de horas que prolonga notoriamente la experiencia del título original**. De hecho, se trata de una de las expansiones con mayor cantidad de nuevos añadidos que hemos visto durante los últimos años.

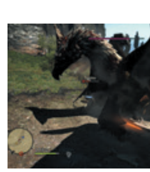
Aunque podemos viajar a la **Isla de Bitterblack** en cualquier momento para comenzar nuestra andadura en este nuevo arco argumental, si lo hacemos con un personaje de nivel bajo apenas tendremos opciones de avanzar 200 metros. Como decía al inicio de este texto, *Dragon's Dogma* es un título exigente, y su expansión no iba a ser menos. Lo ideal es abordarla una vez estemos preparados para encarar el tramo final de la historia, porque los nuevos enemigos a los que nos toca enfrentarnos son duros, muy duros.

Dark Arisen no solo nos ofrece nuevos enemigos, armas y peones, sino que su historia está desarrollada a lo largo y ancho de un escenario completamente inédito en el que debemos completar la friolera de **veinte misiones inéditas**. Por si fuese poco, en Bitterblack también tenemos a nuestra disposición un buen puñado de misiones opcionales, formando una expansión que prácticamente dobla las posibilidades que nos ofrece el juego base. Siendo así, cualquier jugador que no disfrutara del juego en su día se encuentra ante una oportunidad de oro para hacerlo, porque **estamos ante la mejor y más completa versión del título de Capcom**.

El remozado gráfico que ha sufrido el juego con respecto a la versión nativa de PlayStation 3 y Xbox 360 es perfectamente palpable, aunque tampoco se trata de un un cambio drástico. Teniendo en cuenta que prácticamente estamos ante un port de la única edición disponible para PC, **no me arriesgaría a tildarlo de remasterización**. El juego original continúa dando la talla y esta versión es superior gracias al aumento de resolución, pero no se trata de algo revolucionario.







***Dragon's Dogma* es un gran juego, es es algo innegable**. La decisión de apostar o no por esta queda sujeta al hecho de si lo habéis jugado recientemente o si es la primera vez. En caso de no conocer sus virtudes, Dark Arisen es una oportunidad genial para adentrarse en las tierras de Gransys. Un RPG de acción que derrocha personalidad propia gracias a ofrecer unos combates muy superiores a la media del género. **Si no lo habés probado aún, ya estáis tardando.** Como se suele decir, se trata de algo **bueno, bonito y barato**.



MÁS Y MEJOR ROL POR TURNOS

DOBLE TAZA DE PECADO ORIGINAL PARA TODOS

POR JON ANDONI ORTIZ

Solo hace falta iniciar el menú de *Divinity: Original Sin 2* para saber que nos encontramos ante algo **verdaderamente grande.** Lo épico del escenario —con una preciosa estatua de fondo— y el tema vocal que lo acompaña es la definición más cercana a la belleza que podemos disfrutar en esta vida. Puede parecer que estoy exagerando —seamos sinceros, lo estoy haciendo—, pero la secuela de *Original Sin* me ha dejado **un sabor de boca tan bueno que todo lo que diga sobre él me va a saber a poco**. Es hora de que os pongáis la armadura, afiléis vuestro hacha y memoricéis los hechizos; una gran aventura nos aguarda.

Divinity: Original Sin 2 es un RPG donde los combates por turnos suponen la faceta primordial y más elaborada del juego. El título comienza fuerte, con **una creación de personaje fuera de lo normal**. Cómo no, tendremos la posibilidad de elegir la clase —quizás lo más importante del juego— pero además, también nos encontraremos con seis modelos pregenerados entre los que elegir, con sus diálogos y particularidades . Esos seis serán los personajes secundarios, solo que este título nos permite jugar con uno de ellos. Algo diferente, pero que funciona y así vemos la historia de un personaje más durante el juego. La clase **no-muerto** es, como ya comentamos en anteriores ediciones, el añadido más interesante. Poseen ciertas habilidades hilarantes y muy útiles, como *"hacerse el muerto"*. No, no estoy de broma. Además, puedes elegir la forma no-muerta de todas las razas, añadiendo más variedad. Todo lo demás es lo típico en estos títulos, elegir clase, habilidades y demás detalles. Todo **con una profundidad admirable,** destacando las catorce clases entre las que elegir.

> “ *Es uno de esos pocos juegos que superan las expectativas*

Original Sin 2 ha supuesto una mejora notable respecto al primero en absolutamente todos los apartados. Es un ejemplo maestro de cómo llevar a cabo **una segunda parte siendo respetuoso con la primera**, pero añadiendo tantas cosas nuevas que el juego cambia de forma considerable. Muchos otros tendrían que aprender de Larian; si algo no funciona bien, se mejora, no se elimina de un plumazo. El combate es lo primero que veremos que ha sido mejorado: **los combates a larga distancia** —donde la altura juega un papel importante—, los nuevos terrenos y los efectos en los combates... Todo ello convierte este apartado en algo impecable. Comenzamos cada combate con cuatro puntos de acción, y tendremos a nuestra disposición una enorme gama de movimientos, magias y habilidades para luchar. Cada una de las batallas es un espectáculo, y la variedad es tan grande que nunca nos cansaremos de



Larian Studios y su tratectoria

—

Divinity: Original Sin 2 es el sexto juego de la desarrolladora, que se ha afianzado como uno de los principales productores de juegos de rol del mercado. Esperemos que por mucho años.

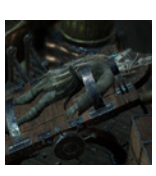
combatir. *Original Sin 2* sería un juego de estrategia de turnos perfecto, pero es que **es mucho más**. El modo de juego Clásico ya es un verdadero reto, por lo que el Táctico —aún más difícil— debe ser una locura. Es un título difícil, incluso en el modo Clásico deberemos repetir ciertos combates hasta una docena de veces, pero es en la preparación de los mismos donde tendremos que trabajar para aumentar nuestras posibilidades. También hay disponible un modo de juego que **rebaja la dificultad para permitir al jugador disfrutar de la historia** sin problemas —otra de las novedes respecto al primer juego—. Personalmente, no recomiendo este modo, ya que *Original Sin 2* sin combate es perderse más de la mitad de la experiencia.

Todo lo referente al guión y a la historia —lo más criticado de la primera parte— se ha mejorado. La historia se desarrolla mucho tiempo después de la primera parte, y aunque hay ciertos elementos que los unen, **es algo testimonial.** Si os daba miedo no entender la historia, no os preocupéis, **es totalmente independiente**. Eso sí, es complicada de seguir; hay momentos que no se sabe qué hacer a continuación. La libertad del título tiene ventajas, pero también arrastra trabas de este tipo. Nada importante, de todas formas.

La atención al detalle es algo que también se ha mejorado. El primer acto tiene tantísimo contenido que apabulla —algo normal, dado que fue el que estuvo en *early access* desde el comienzo—. Es fundamental **explorar cada rincón y hablar con todas y cada una de las criaturas** del título (sí, también con los animales), para entender el potencial del juego. Yo he sido bastante concienzudo, y aún así estoy seguro de haberme dejado una cantidad ingente de cosas por tocar, explorar o destripar. Algo a destacar es la facilidad del juego para pasar del humor al drama de un plumazo, y de forma nada forzada; algo que solo los buenos guiones pueden conseguir.

Por si fuera poco, el mundo de *Original Sin* **es precioso**. Hasta las mazmorras llenas de sangre son agradables a la vista—y no lo digo por decir, en las primeras horas de juego hay una—. El motor propio del que Larian hace uso es increíble, permitiendo **un nivel de detalle que ningún otro juego del género ha conseguido hasta ahora**. Las animaciones de ataque tienen también un nivel adecuado, aunque podrían ser más variadas. Es en los efectos visuales de las **magias** y de los **ataques en área** donde el juego brilla verdaderamente. Consigue algo realmente complicado, que visualmente sea **un caos ordenado;** ocurren montones de cosas por turno, pero siempre tienes claro qué afecta a tus personajes y qué tienes que evitar para seguir vivo. Y fuera del combate se puede resaltar a los personajes y los objetos con los que se puede interactuar —algo necesario dada la enorme cantidad que hay de los mismos—. En *Original Sin 2* **los colores son los protagonistas**. Los que jugastéis a la primera parte os podéis hacer una idea de la belleza con la que os encontraréis. Rivellon **es un mundo cruel, pero hermoso**. Gracias al *early access* estamos ante un título muy pulido, libre de *bugs* en la mayoría de zonas, algo realmente difícil dado el gran número de opciones y caminos disponibles desde el comienzo.







La música es otro de los aspectos que hay que mencionar. En 2015 murió **Kirill Pokrovsky**, el compositor de todas las bandas sonoras originales de la saga *Divinity* —que no son pocos juegos precisamente—. El sonido de la saga siempre ha tenido **un toque épico y personal** muy marcado, y la muerte de Kirill fue un gran varapalo para Larian. La música pasó a manos de Borislav Slavov, un compositor con mucha experiencia —suyas son las bandas sonoras de *Ryse: Son of Rome* o *Two Worlds II*—. Este apartado cumple con nota, y se nota que Borislav **ha respetado el tono que Kirill le daba a sus melodías**. Esperemos que Larian vuelva a contar con él en los próximos proyectos que lleven a cabo, pues ha sido una experiencia musical estupenda.

Solo lo comentado ya sería suficiente para darle la nota máxima a este título, pero hay todavía más. **Cooperativo a cuatro para toda la campaña**, y soporte total para *mods* —cuando tengáis la revista en vuestras manos, seguro que ya hay una cantidad ingente de los mismos—, y un modo "maestro del calabozo" para competir contra vuestros amigos, donde uno prepara trampas y los demás se enfrentan al escenario. Y todo esto por menos de cincuenta euros. El único **problema es el idioma**; el primer juego se tradujo al español con la salida de la versión de consolas, así que lamentablemente en esta ocasión tendremos que hacer lo propio, y esperar. El inglés del título es avanzado, y con la gran cantidad de texto es fácil desanimarse si no se controla el idioma perfectamente.

En conclusión, *Divinity: Original Sin 2* es uno de esos títulos que ha conseguido **superar las expectativas**. Está realmente bien escrito, el combate es divertido y desafiante a partes iguales, es visualmente sobrecogedor y la cantidad de contenido del que dispone supera con creces lo visto en la primera parte. Estamos ante el que es **el mejor juego de rol del año** sin ningún ápice de duda, y uno de los mejores desde el renacimiento del género. Si os gustan esta clase de títulos, y el inglés no es un problema, es una compra segura. Una mejora sustancial de lo visto en la primera parte, a todos los niveles. Humor, drama, diversión y combates. **Rivellon es más grande que nunca, y no se va a explorar solo.**



SIN INCIDENTES EN LA PISTA

EL SIMULADOR QUE TODOS DESEÁBAMOS

POR ALEJANDRO CASTILLO

El mundo del automovilismo ha vivido en los últimos años una retahila de proyectos vistos por todas las perspectivas. Desde arcades desenfadados, pasando por términos medios hasta aquellos que nos introducen en experiencias que simulan la realidad. Slightly Mad Studios lanzó al mercado durante el pasado 2015 su propia visión de la competición a cuatro ruedas: *Project Cars* sería la primera obra del estudio desde su independencia de Eletronic Arts tras las dos entregas de la subsaga *Need for Speed: Shift*. Los largos años de desarrollo junto a la comunidad crearon una expectación inaudita para un título de estas características. Aunque en un primer momento apuntaba a plataformas compatibles, poco después se añadirían las consolas de la presente generación —incluyendo Wii U, versión cancelada a los pocos meses—. Sin embargo, la ambición rompió el saco, dejando una larga lista de problemas que siguen coleando hoy en día.

Es por ello que esta temprana secuela se ha tomado con muchísima más precaución. Pero, ¿qué es lo que ofrece *Project Cars 2* respecto al original? **Pulidez, estabilidad y mejoría en las sensaciones al volante, además de una excelente optimización.** Sí, estamos ante el mismo producto, pero con un mejor trato en todos los aspectos; quienes busquen novedades de peso que justifiquen su llegada quedarán un tanto decepcionados. En cambio, los más ávidos en el género agradecerán el tratamiento realizado en la conducción, fruto de la colaboración entre pilotos reales y usuarios. Este amplio abanico de visiones ha permitido crear un simulador sólido y diferente a lo que podemos encontrar en la actualidad: **la verdadera experiencia *Project Cars*.**



Sólido y diferente: la verdadera experiencia Project Cars

Algunos puntos siguen sin convencernos del todo. Pese a que la compañía ha enfatizado en la mejora del control con un mando tradicional, éste sigue siendo una puerta de difícil acceso para la gran mayoría de usuarios. Las opciones a la hora de personalizar los controles siguen siendo variadas, pero falta un poco más de mano para disfrutar de la conducción como ocurre en marcas como *Forza Motorsport* o *Gran Turismo*. El uso de un volante es requisito fundamental si queremos exprimir la fórmula en su totalidad. Buena prueba de ello es el soporte de la gran mayoría de marcas y modelos lanzados en los últimos diez años.

La principal atracción en su oferta se la lleva el modo carrera, donde emprenderemos nuestra trayectoria profesional desde los inicios en el *karting* hasta las competiciones más célebres. Quizá sea en él donde destaca respecto al resto de sus competidores en materia jugable, puesto que es donde aprovecha mejor la variedad de disciplinas con las que cuenta. Todo ello con la posibilidad de pilotar hasta 180 vehiculos sobre 60 pistas diferentes. No podemos olvidarnos del resto de modos: batalla contra el reloj, pruebas multijugador y eventos especiales. En definitiva, **nos encontramos con un simulador que hará las delicias de los amantes del motor.**

TODA UNA REUNIÓN DE HÉROES

LOS CONOCIMIENTOS COMO FAN QUEDARÁN A PRUEBA

POR CARLOS SANTILLANA

Sophie, Plachta, Zhao Yun, Wang Yuanji, Zhou Cang, Lu Bu, Yukimura Sanada, Mitsunari Ishida, Naotora Ii, Ouka, Horo, Tokitsugu, Ryu Hayabusa, Ayane, Hajime Arima, Kasumi, Marie Rose, Honoka, Millenia, Laegrinna, Darius, Nobunyaga Oda, Arnice, Christophorus, William Adams, Rio, Opoona, Tamaki, Shiki y Setsuna. **Estos son los nombres de los protagonistas de *Warriors All-Stars*** y si ni la mitad de estos nombres te suenan, al menos de oidas, quizá sería mejor no acercarse demasiado a él.

Esto es porque el juego es, ante todo, **una oda al fan de Koei Tecmo**. Todos sus protagonistas excepto Tamaki, Shiki y Setsuna, son personajes de otros juegos y sagas de Koei Tecmo, solo que aquí tendremos la oportunidad de verlos derrotar a hordas de enemigos, con la clásica excusa de fondo sobre salvar el mundo.

Una historia principal que cuesta seguir, en la que una raza de peludos humanoides necesita que los héroes de otros mundos repongan la energía de un mágico manantial. Por suerte, parece que el propio juego lo sabe, y en lugar de centrarse en una única conclusión, cuenta con muchos finales diferentes, algunos tan absurdos e hilarantes como un concurso de popularidad.

Realmente **ir desbloqueando sus finales, así como la infinidad de eventos por nivel de amistad que pueden surgir entre los héroes**, nos resultará más llamativo que la lucha de poder entre los hermanos Shiki y Tamaki, y el primo Setsuna. Además se hace pesada de seguir por los continuos reinicios cada vez que alcanzamos una conclusión.

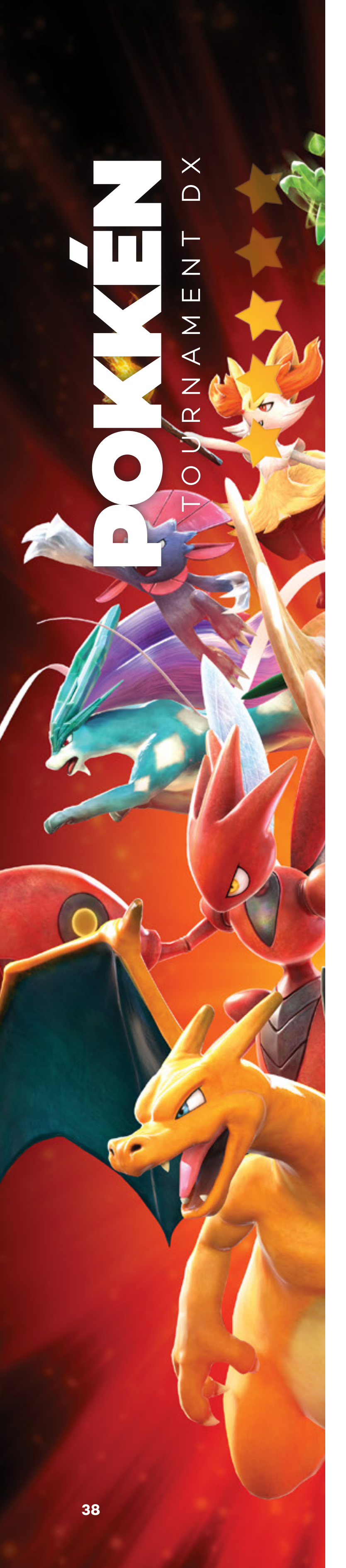


> *Un juego por y para fans de los títulos de Koei Tecmo*

En términos jugables no se diferencia demasiado del clásico *musou*: un héroe que derrota cientos de enemigos con un limitado número de combos; y de vez en cuando nos enfrentamos a un héroe rival. **Las novedades más importantes se presentan aquí en la forma en que nos ayudan nuestros compañeros**, tomando temporalmente el control a nuestro lado o con puntuales técnicas de apoyo. Existe, además, un nivel de "bravura", que viene a ser nuestro nivel relativo dentro de cada misión, el cual subimos al derrotar enemigos y completar tareas secundarias. Esto es importante, porque luchar contra un héroe con varios niveles de bravura más que nosotros puede ser complicado.

Como *musou* está muy lejos de revolucionar el género, pero no es ni mucho menos lo que busca *Warriors All-Stars*. Prácticamente todo lo que ocurre en el juego, desde objetos a diálogos, está relacionado con uno o más juegos de Koei Tecmo. **Gran parte de su encanto reside en identificar esta abrumadora avalancha de guiños hacia personajes, hechos e incluso curiosidades de otros juegos**. Un encanto que al mismo tiempo es su talón de Aquiles, puesto que muy pocos serán capaces de entender muchas de estas alusiones. De hecho, la mayoría ni siquiera sabrá de qué están hablando. ***Warriors All-Stars* está hecho por y para los fans de Koei Tecmo**, los cuales le perdonarán sus carencias con tal de ver eventos como William hablando de ninjas y demonios con Ryu Hayabusa.





UNA DIVERSIÓN LIMITADA

SWITCH SE QUEDA PEQUEÑA PARA ESTE JUEGO

POR JUANPE PRAT

Disfruté mucho de *Pokkén Tournament* en Wii U. Ni siquiera tengo la consola, pero en un fin de semana pude exprimir mucho este juego que cruza muy hábilmente las franquicias *Tekken* y *Pokémon*. No en vano su título es una astuta amalgama de ambos nombres y su productor es el creador de la legendaria saga del Puño de Hierro.

Dejando a un lado anécdotas, ***Pokkén Tournament DX*** llega a Nintendo Switch **cargado de contenido:** todo el que salió para su versión anterior más alguna novedad. Este es uno de los puntos a favor de una entrega completa, ya que el plantel de luchadores original se antojaba escaso si tenemos en cuenta que hay más de 800 diferentes. Ahora tendremos disponibles luchadores como **Darkrai, Empoleon** o **Decidueye,** que debuta en esta entrega salido directamente de *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*. Además de Decidueye, también se han sumado a la batalla **Popplio y Litten**, dos de los pokémon iniciales de la séptima generación que estarán en *Pokkén Tournament DX* para ayudar al luchador a combatir con todos los rivales que se nos pongan por delante.

El sistema de combate **sigue siendo sencillo y muy básico,** aunque **divertido y vistoso**; algo importante para que puedan acceder a él todos los jugadores. *Pokkén Tournament DX* incluye, además, un nuevo modo de **retos diarios** en el cual los jugadores podremos llevar a cabo una serie de combates para obtener recompensas mucho mejores. Por norma general **son puntos de habilidad extra** que se otorgarán aleatoriamente a dos de los luchadores que hay disponibles en el juego.



> *Divertido, frenético y con muy buena estética*

La llegada de este título a Nintendo Switch tiene **una parte buena** y **una parte mala**. La buena es que Nintendo ha elevado la calidad gráfica del título. Ahora **alcanzamos los 1280 x 720** y visualizar las animaciones llenas de colores y brillos es una gozada. Incluso en el modo portátil se disfruta muchísimo los llamativos ataques finales y las transformaciones de todos los pokémon.

La parte negativa es **la propia estructura de Nintendo Switch.** Cuando jugué en Wii U, el pad de la máquina no me dio ningún problema a la hora de ejecutar todas las habilidades y movimientos de cada criatura, pero he de destacar que **los Joy-Con no son lo suficientemente grandes como para controlar a la perfección todos los movimientos**. Pulsar dos botones al mismo tiempo o apretar el gatillo se hace complicado debido al tamaño de los mandos de Nintendo Switch. Puede que a muchos no les suponga un grave problema, pero en un juego de lucha —en el que la ejecución de los movimientos supone casi toda la base jugable— es importante que el pad de control acompañe al jugador y al juego.

En definitiva, *Pokkén Tournament DX* no es un mal juego. Es divertido y frenético y la estética general es muy buena. Seguimos destacando que los pokémon **tengan sus voces originales,** algo de lo que debería aprender Game Freak (aunque suponemos que es un añadido bastante más caro).

LA LEY DEL MÁS FUERTE

ERRORES Y ACIERTOS DE DE OTRA ÉPOCA

POR ROBE PINEDA

La versión definitiva de *ARK: Survival Evolved* para consolas ya es una realidad. Studio Wildcard lleva años trabajando en uno de los juegos más populares del panorama multijugador y recientemente nos ha brindado el lanzamiento definitivo. **Fabricar, cazar y sobrevivir son las mecánicas principales** de un titulo que se enfrenta al mayor de los juicios: justificar la subida de precio adjunta al abandono del acceso anticipado.

Para los que aún no hayan probado las bondades del juego durante estos años en los que ha estado disponible mediante acceso anticipado en Steam, el principal objetivo de *ARK* no es otro que sobrevivir; que no es poco. Tenemos a nuestra disposición un mapa de lo más extenso y libre de barreras, en el que **los dinosaurios salvajes, las condiciones climatológicas y nuestras necesidades vitales son los principales peligros** a los que debemos hacer frente.

Nuestros primeros pasos no distan mucho de lo que hacemos en otros títulos de corte similar: creamos un personaje, recolectamos unos cuantos materiales y fabricamos un par de artilugios de gran utilidad como el hacha o la lanza, entre otros. Posteriormente, nuestro principal objetivo es arreglárnoslas para **construir un refugio que nos permita resguardarnos de las amenazas nocturnas**, como el frío o los depredadores de la noche.



El juego mantiene los problemas de su acceso anticipado

Básicamente, eso es lo que nos propone *ARK*. Una fórmula conocida y mejorada con el tiempo y que, lamentablemente, parece tener mucho trabajo por hacer. Es aquí donde Studio Wildcard debe hacer hincapié a partir de ahora, porque el juego ya no se encuentra en acceso anticipado... pero parece que nunca ha dejado de estar en él. Demasiados problemas, algunos propios de una dejadez palpable, para tratarse de un lanzamiento definitivo.

La interfaz nunca ha sido muy bonita que digamos, y **la adaptación a las consolas no es tan acertada como nos gustaría**. Se trata de un juego hecho por y para PC al que el uso de teclado y ratón le viene como anillo al dedo; y eso se nota a la hora de distribuir tal cantidad de acciones en los botones de nuestro mando. Además, **la traducción cuenta con un gran número de errores**, especialmente cuando nos presenta frases que mezclan inglés y castellano.

Los *bugs* también están presentes, aunque se trata de algo prácticamente normal en este tipo de juegos y se espera que sigan trabajando en su corrección. *ARK* nos ofrece una experiencia muy adictiva, especialmente si lo jugamos junto a nuestros amigos, pero su paso de acceso anticipado a lanzamiento definitivo es más que cuestionable. **Studio Wildcard no puede dormirse en los laureles, porque tiene mucho trabajo por hacer**. Lo primero es seguir corrigiendo los *bugs*, tanto los más simples como alguno de mayor importancia. Lo segundo, no estaría de más pulir tanto la traducción a nuestro idioma como la adaptación de la interfaz, que se antoja obsoleta y una total renovación le sentaría de maravilla.





REVELACIONES DEL PASADO

HORA DE REGRESAR AL QUEEN ZENOBIA

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

Hoy por hoy, hablar de *Resident Evil* es sinónimo de controversia. Cada nueva entrega o remasterización ha dado lugar a debate entre quienes defienden las virtudes que ofrecen y, como contraparte, aquellos que se empeñan en mostrar cada uno de sus defectos. *Resident Evil Revelations* no fue una excepción allá por 2015 cuando sorprendió a tantos, para bien y para mal, en su versión de Nintendo 3DS. Ahora es momento de valorar su versión de sobremesa en consolas de nueva generación. ¿Habrá envejecido en condiciones?

Ante todo hay que tener en cuenta que nos encontramos frente a una entrega **nacida para una consola portatil**. Máquina cuyo principal fuerte no es la potencia, aunque haya títulos que pongan en duda tal afirmación, incluyendo entre estos el propio *Revelations* original. Pese a que Capcom asegura que estas versiones son las que lucen mejores gráficos, la realidad es que **se quedan unos peldaños por debajo de lo mínimo** esperable. Es cierto que cuenta con una serie de mejoras gráficas como en las **iluminaciones**, en los detalles de cada estancia o algunas texturas mejoradas, pero aun así sigue siendo una presentación bastante modesta ya que, de la misma manera, hay otros tantos factores a los que **apenas se les ha prestado atención**. Refiriéndonos en lo que al control se refiere, podemos decir que cumple pero sin llegar a ser perfecto: habrá ocasiones en las que el apuntado, así como el movimiento de nuestro personaje, **no serán todo lo precisos que debieran**, provocando situaciones que perjudican directamente al jugador.



> *Sin sorprender como en su día, sigue siendo disfrutable*

Dejando de lado las cuestiones técnicas, es hora de hablar del título en sí: el punto de partida de esta entrega será el "Pánico de Terragrigia", evento en el cual el grupo terrorista Veltro provocó un **caos biológico**, utilizando armas químicas y B. O. W. contra la población civil, hasta crear una situación insostenible con consecuencias nefastas para la ciudad.

Tras el prólogo, tomaremos el papel de la conocida Jill Valentine que, junto a su **nuevo compañero Parker Luciani**, deberá investigar la aparición de nuevas armas biológicas frente a las ruinas de Terragrigia así como **la desaparición de Chris Redfield**. Estos hechos les llevarán hasta el Queen Zenobia, un barco varado en medio del mar Mediterráneo donde aparentemente está su antiguo compañero... aunque encontraremos algo más: los B. O. W. infectarán el lugar y, bajo una atmósfera de tensión creada tanto por los escenarios como por la banda sonora, deberemos descubrir los misterios ocultos en el interior del enigmático navío. La campaña **destaca por su narrativa**: los *cliffhanger* enlazarán sucesos del pasado y del presente de una forma magistral, además de servir como unión entre las distintas líneas argumentales de los diferentes protagonistas del título. Asimismo, disfrutaremos de "Asalto", un modo donde recorreremos estancias de la campaña a la par que subimos de nivel, mejoramos nuestro equipo o luchamos con criaturas cada vez más fuertes de forma *on-line* u *off-line*. En resumidas cuentas, *Revelations* sigue siendo una aventura que **merece la pena** experimentar pese al paso de los años.

EL CAMINO HACIA LO MÁS ALTO

UN CAMPEÓN NUNCA SE CANSA DE GANAR

POR ROBE PINEDA

La nueva temporada del deporte rey del automovilismo comienza ahora en nuestras consolas y Codemasters llega con la intención de hacer bueno el gran trabajo logrado durante los últimos años. Los motores de *F1 2017* rugen con fuerza y solo uno subirá a lo más alto del podio. Una vez más, **el modo Trayectoria Profesional vuelve a ser el principal atractivo** de la séptima entrega consecutiva del estudio británico.

Como ya estamos acostumbrados, nos toca crear un perfil virtual, fichar por un equipo teniendo en cuenta los objetivos de cada uno, y echar a rodar en nuestra andadura hasta lograr hacernos con el campeonato del mundo. Aunque nuestro papel principal no es otro que ponernos al volante del bólido, **podemos —y debemos— involucrarnos en el desarrollo** del mismo, un elemento que ha sido recreado mejor que nunca gracias al complejo sistema de I+D, así como los diversos ajustes técnicos.

Si apostamos por **una experiencia realista**, debemos hacer frente a un fin de semana completo en cada Gran Premio (tres entrenamientos libres, parrilla de clasificación y carrera). Durante los entrenamientos, la escudería nos propone diversos desafíos a los que debemos hacer frente si queremos obtener puntos para **desbloquear mejoras en el novedoso y complejo árbol de habilidades**, que funciona de un modo muy similar al de cualquier juego de rol. Mejorar nuestras aptitudes ayuda notoriamente a que seamos capaces de arañar segundos al crono, salir en una posición elevada y tener más posibilidades de luchar por el ansiado y deseado podio digno de un campeón.



Codemasters sigue siendo el rey del automovilismo

Una vez nos subimos al monoplaza, **las sensaciones al volante vuelven a ser tan satisfactorias como el año pasado**, y es que el sistema de control resulta prácticamente perfecto. *F1 2017* es un título muy realista, con un control preciso y una cantidad ingente de ajustes para amoldar la experiencia a gusto de cada tipo de jugador. Podemos activar y desactivar ayudas como el bloqueo de los frenos, la trazada ideal en cada curva o el tipo de cambio de marchas, entre otras.

La inteligencia artificial ha mejorado con respecto a la entrega anterior, algo que comprobamos rápidamente en situaciones de estrés, especialmente cuando se juntan varios coches en distancias cortas y tratamos de adelantar —o ser adelantados— a nuestros rivales. ***F1 2017* es un juego exigente** y sus carreras encierran tantas dificultades como las de la vida real. Que se lo digan a nuestro piloto favorito: Fernando Alonso…

Concluyendo, la nueva temporada de F1 a cargo de Codemasters vuelve a demostrar que, después de armar una base muy sólida, vuelven a ser capaces de atar cabos sueltos para ofrecernos **un título que hará las delicias de cualquier seguidor del automovilismo**. No importa si decidimos fichar por McLaren, Renault Sport o Torro Rosso, porque todas las escuderías nos pedirán lo mismo: ser el más rápido**. Un título indispensable para cualquier aficionado a la Fórmula 1**.





LA CULMINACIÓN DE UNA SAGA

APTO SÓLO PARA LOS FANS DE LA SAGA

POR CARLOS SANTILLANA

Utawarerumono: Mask of Truth es la última entrega de una saga de novelas visuales que se ha ganado la admiración de muchos aficionados al género. Un título que **rubrica una interesante historia de traiciones y lucha por el poder**, pero que debido a su género, es totalmente dependiente de las anteriores entregas.

Las novelas visuales basan la mayor parte de su atractivo en unos trabajados argumentos, que a fin de cuentas se diferencia poco a leer un libro. Como tal, ***Mask of Truth* supondría el tercer libro de su saga**, y todos sabemos lo poco aconsejable que resulta empezar una saga por la mitad —o peor aún, por el final—. Si no conocemos como mínimo el título anterior, nos vamos a encontrar con una enorme retahíla de hechos y personajes que tendremos que ir ordenando muy poco a poco.

Por suerte, el juego intenta ayudar a los posibles nuevos usuarios en forma de multitud de *flashbacks* y un glosario lleno de datos. Aún así, siguen formando piezas sueltas de un enorme rompecabezas que, si somos nuevos, tardaremos muchas horas en comprender solo a medias. Para colmo de males, resulta que **la primera entrega nunca llegó a salir de Japón**, con lo que habría que echar mano de la adaptación al manga o anime —disponible también de la segunda entrega— por si igualmente nos hace falta. **Sin todo ese conocimiento previo acercarse a *Mask of Truth* es totalmente desaconsejable,** pero es algo que ya sabe bien el fan de las novelas visuales.



> *Ideal para fans que conozcan lo ocurrido con anterioridad*

Conozcamos o no los hechos anteriores, la historia del juego es apasionante. Una lucha por el poder de la gran región de Yamato, donde una traición y un golpe de estado intentan poner al mando a una princesa impostora. Un argumento ya largo de por sí, que estiran aún más con un **excesivo número de escenas de relleno**, que incluso pueden superar en duración a los eventos principales.

Nuestra única interacción durante estas escenas se reduce a poco más que ir pasando páginas, puesto que la elección de lugar que surge a veces tan solo sirve para elegir qué escena ver primero, ya que igualmente hay que pasar por todas ellas. En cambio los combates son otra historia.

Mask of Truth no es una novela visual pura, sino un híbrido con juego de rol de estrategia. Supone una forma de descansar de tanta carga de texto en nivel normal, o **unos combates muy completos y estratégicos en nivel difícil** —se puede cambiar en cualquier momento—. Realmente sorprende lo profundos que son para ni siquiera pertenecer al género, incluso se permite el lujo de añadir pulsaciones de habilidad para efectos críticos y especiales, que lejos de molestar encajan bastante bien.

En conjunto, *Utawarerumono: Mask of Truth* es un excelente exponente del género de la novela visual, con muchas de sus virtudes, así como algunos de sus típicos defectos —no apta para no iniciados, solo en inglés...— y agradables sorpresas, como unos combates profundos y divertidos. **Resulta ideal para fans, siempre y cuando conozcan todo lo ocurrido con anterioridad**.

MÁS ALLÁ DE LA VIDA

HUMANITY_NOT_FOUND

POR ROBE PINEDA

Observer es lo nuevo de Bloober Team, creadores de uno de los juegos revelación del pasado año: *Layers of Fear*. En esta ocasión, el estudio polaco ha decidido apostar por **una combinación que suele dar muy buenos resultados: terror y ciencia ficción**. Lo primero que conviene tener claro es que no estamos ante uno de esos «simuladores de paseos» que buscan el susto fácil. Estamos ante algo sutil, opresivo y muy —muy— desconcertante.

Nos ubicamos en el año 2084 y nos situamos en Cracovia para encarnar a **Daniel Lazarski, un observador**. La profesión que da nombre al título del juego es una derivación del cuerpo de policía que se especializa en investigación forense. Lazarski cuenta con diversos implantes de aumento, y es que la sociedad distópica en la que nos sumergimos no está muy lejos de lo visto en el legendario *Deus Ex*.

Todo comienza en un día de trabajo como otro cualquiera, cuando una interferencia nos pone en contacto con **nuestro hijo Adam**. A tenor de la reacción de nuestro protagonista al escuchar su voz, parece que Adam lleva muchos años en paradero desconocido. Esta breve y confusa conversación termina con una invitación a visitar **las barracas, una zona en la que nadie querría vivir.**

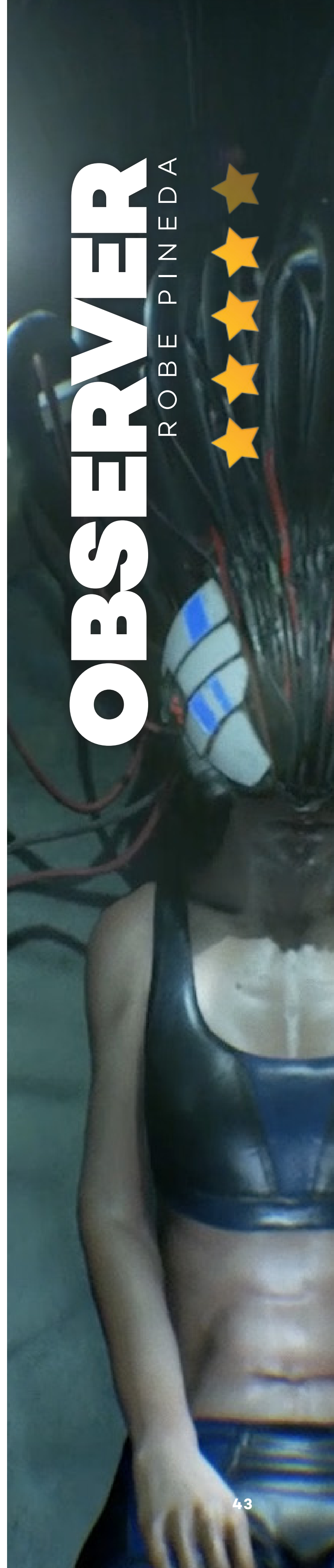
Algo destacable del mundo que exploramos es el acusado clasismo que parece haberse instaurado en la sociedad. Sin ir más lejos, en las barracas residen **las familias de clase C, una distinción empleada para calificar a todo tipo de personas al borde de la exclusión social**. Familias humildes al límite de la precariedad, ex convictos, toxicómanos... Todo apunta a que nuestra visita a las barracas no va a ser un paseo por el parque.

> “ *Todos nos hemos preguntado qué hay después de la muerte*

Una vez llegados a nuestro destino, nos toca investigar un edificio en el que no parece que vayamos a hacer muchos amigos. Exploramos en primera persona y **contamos con un escáner capaz de localizar pistas**, así como de analizar prácticamente todo lo que vemos. Nuestra tarea es investigar una serie de habitaciones mientras interrogamos a los inquilinos del deprimente inmueble.

Tenemos una herramienta capaz de conectar con el chip que los implantados llevan en su cuerpo, algo que nos permite **bucear en lo más profundo de su mente para revivir sus recuerdos** de cara a sacar conclusiones. Cuando nos adentramos en los confines de una mente, el juego nos propone unas secciones bastante intensas en las que debemos resolver algún que otro puzle

Lo nuevo de Bloober Team se erige como una de las sorpresas del año gracias a la visión de futuro que nos plantea: **¿Qué hay después de la muerte?** *Observer* tiene respuestas para todas nuestras preguntas, aunque igual hay cosas que la humanidad aún no está preparada para saber. **Un título recomendable para cualquier amante de la ciencia ficción**.





PULSA START

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Tras un año de retiro forzoso, Ubisoft rescata a su saga más importante a nivel comercial. La desarrolladora gala es consciente del acelerado desgaste de su IP insignia, y tiene ante sí la ímproba tarea de ofrecer una propuesta fresca y atractiva sin renunciar a los elementos que hicieron grande a la saga en primer lugar. ¿Será *AC: Origins* un nuevo y digno génesis para la historia de los asesinos? Aventurémonos…

por Miguel Arán

Un nuevo amanecer surge de las arenas del desierto

El primer paso para resolver un problema es reconocer que existe. Hay un cierto consenso entre crítica y público al señalar a *Assassin's Creed Revelations* como **el inicio de la decadencia** de la saga. Tras dos juegos tan buenos como lo fueron la segunda entrega y *Brotherhood*... con una fórmula jugable renuente a introducir innovaciones y un trasfondo narrativo cada vez más difícil de apuntalar. La saga fue entrando en un cierto marasmo: las mecánicas **se hicieron repetitivas**, las novedades no terminaban de funcionar; el argumento pasó de intrigar a aburrir, de exprimir los periodos históricos a pasar de puntillas por ellos— desaprovechando grandes personalidades en papeles de meros figurantes—. ¿Qué debería hacer Ubisoft para restaurar el prestigio de sus asesinos?. Lógicamente, solventar ambos problemas: el **narrativo**, y el **jugable**.

Argumento y ambientación

—

Es pronto para saber hasta qué punto *Origins* tendrá éxito construyendo personajes interesantes, enganchándonos a su trama, o simplemente explorando los pormenores de su periodo histórico. Sin embargo, que se hayan decantado por un escenario tan fascinante y complejo como el Egipto del periodo ptolomeico invita al **optimismo**.

Uno de los temas recurrentes dentro de la saga ha sido su famoso aforismo de *"Nada es verdad, todo es está permitido"*. Una filosofía idónea para presenciar —e intervenir en— una guerra civil en ciernes.

Estamos en el el año 49 a.C. Por una parte está Ptolomeo XIII, co-regente junto a Cleopatra de un Egipto ya helenizado, pero aún custodio de **antiguas tradiciones** sacerdotales. Por otra tenemos a Cleopatra, egregia figura poco inclinada a compartir el trono con nadie, y que tiene su propia agenda política. Por último Julio César: el general más famoso de la historia y primer emperador de Roma, con obvios intereses territoriales —y personales— en juego.

Según dejan entrever los ***trailers***, en torno a las intrigas de estos tres personajes históricos pivotará el grueso de la narrativa. Desde la perspectiva de Bayek, un joven que juró proteger a las gentes del Nilo de los vaivenes de los poderosos.

A través de los ojos de nuestro justiciero—y de su águila, Senu—, recorreremos un amplio mapeado que va desde la provincia romana de Cyrenaica hasta el delta del Nilo, pasando por la legendaria Alejandría; para después adentrarse rio arriba hacia la meseta de Giza —con decenas de pirámides distintas según confirmó el director del juego—. También aparecen las ciudades de Heliópolis y Menfis, antiguo asiento de la corona. Faltando por confirmar tan solo dos enclaves que se echarían de menos: Tebas y el Valle de los Reyes. O quizá me estoy adentrando en territorio DLC...

Mundo abierto y apartado visual.

—

El motor de *Assassins Creed Origins* luce estupendamente sin ser tampoco un prodigio del fotorrealismo. Consigue representar un mundo abierto colorido y exuberante —pese a representar en su mayor parte desierto—, con una iluminación que resalta vívidamente en el conjunto. Las aguas del Nilo están reproducidas con gran detalle, sus animaciones y efectos mejoran el excelente acabado que ya tenía este apartado en las últimas entregas de la saga.



El diseño de personajes bebe de fuentes históricas, pero con un **importante componente de ficción** que busca rellenar huecos historiográficos, a la par que contribuye a explotar el misticismo y la iconografía que ofrece esta gran ambientación.

Pero no solo humanos habitan en la cuenca del Nilo. Por supuesto, caballos y camellos cumplen su función tradicional, y en las ciudades hemos visto perros, gatos y bueyes. En la naturaleza encontraremos cocodrilos, hienas, gacelas, leopardos, leones, hipopótamos e incluso elefantes. También harán acto de presencia criaturas mitológicas— como jefes, presuntamente—, de las cuales **hemos visto un basilisco**. Pero a bien seguro tendremos variedad de ellas a las que medir el lomo.

Refinamientos jugables

—

En esta área se han adoptado varias decisiones arriesgadas en pos de una evolución del concepto. Por ejemplo: ¿os acordáis de las famosas torres —carromato de paja debajo, que no falte— que nos revelaban fragmentos del mapa? **Decidles adiós**. Y es que quién necesita trepar atalayas teniendo un águila-mascota con la que otear el panorama. La *"visión de águila"* presente en toda la saga, nunca antes había cobrado un sentido tan literal. Gracias a nuestra plumífera compañera podremos explorar a vis-



ta de pájaro los asentamientos enemigos, marcar objetivos e incluso distraerlos precipitándonos sobre ellos a pico gayola. Pero Senu cumple también una función de viaje rápido, pues **seremos capaces de teletrasportarnos a zonas ya visitadas** posando su vista en el horizonte, hacia la localización deseada.

Más importantemente, se han realizado cambios mayores en el sistema de combate y la progresión de personaje. La saga continúa con su tendencia hacia la *"RPGización"* al dar más peso a los niveles y puntos de habilidad. La dificultad de un enfrentamiento ya no la evaluaremos juzgando solamente el aspecto de los enemigos, como antaño: **su nivel numérico** nos dará una idea precisa de qué combates son suicidas y cuáles asequibles. Este enfoque presenta una ventaja y un inconveniente inmediatos: por un lado forja una sensación de progresión sólida, en la que **el jugador es incentivado** a seguir los desafíos en orden para ir mejorando su personaje. Por otro corre el riesgo de encorsetar demasiado la experiencia del mundo abierto, obligándole a pasar por determinadas localizaciones y frustrando enfrentamientos espontáneos fuera de ellas.

El árbol de habilidad tendrá tres disciplinas —llamadas maestrías— distintas, y con cada nivel nuevo obtendremos un punto para gastar en ellas. **La rama del guerrero** desbloqueará mejoras para el combate cuerpo a cuerpo, que van desde **pasivas** que aumentan el daño de los ataques especiales, hasta **activas** que nos permiten blandir un arma adicional, o desviar ataques con el escudo. **La rama del cazador** se centra en habilidades de arco. Tiempo bala, flechas controlables en el aire, rutas de objetivo, etc. Y por último **la rama del vidente** que es un cajón de sastre: bombas de humo, hacer transcurrir el tiempo hasta el día siguiente, mejores ofertas en tiendas...

En la línea de dicha *RPGización*, el *loot* cobra un gran protagonismo. Los enemigos derrotados sueltan diversos tipos de armas y equipo de diferentes calidades y atributos. Ni que decir tiene que los jefes y enemigos especiales tenderán a soltar mejor equipamiento. Afortunadamente, los que sufrimos del síndrome del

Tierra de leyenda

—

El halo de misterio que envuelve a la civilización egipcia será un gran aliciente para explorar su enigmático universo; especialmente en lo tocante a su cultura y arquitectura.



Nuestra es la furia

—

Las mecánicas de combate no solo parecen más satisfactorias: todo indica que tendremos más variedad de acciones para encarar los desafíos.

«por-si-acaso» **no nos veremos empujados a llevar una armería en la mochila**, ya que el juego renuncia firmemente al sistema de durabilidad. Las armas y accesorios **no se romperán** por mucho castigo al que les sometamos.

Se acompaña también de un sistema de *crafting* del que todavía no se conocen todos los detalles. Pero todo apunta a que podremos construir tanto equipo permanente como consumibles en base a materias primas. Muchos de los materiales los obtendremos cazando animales salvajes, o saqueando campamentos enemigos. El tema está en si realmente lograrán que el proceso de recopilarlos sea gratificante y divertido de por sí, ya que fue una de las losas que más pesaron sobre la tercera entrega numérica de la saga.

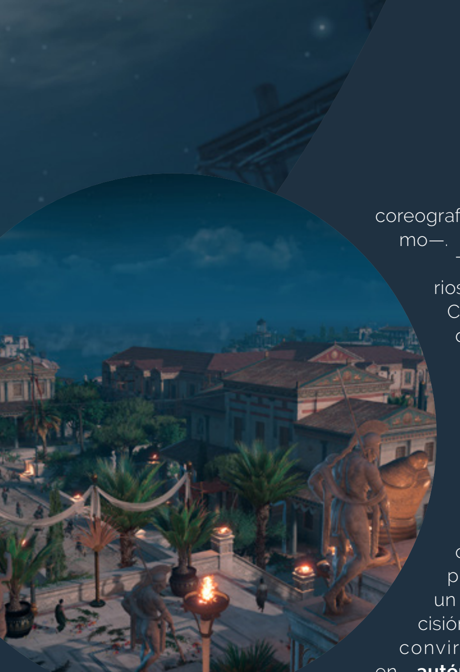
El sistema de combate

—

Uno de los grandes cambios que ha prometido Ubisoft para esta entrega es **un giro de 180 grados** en el planteamiento de los enfrentamientos. Hasta ahora la saga se había hecho conocida por combates tumultuosos, en los que el protagonista se veía continuamente asediado por corros de enemigos menores, a los que iba despachando **uno a uno** a base de medir contraataques —o de escapar por los tejados para obtener posición de ventaja—.

En tanto que este enfoque no ha sido del todo eliminado, si que es cierto que los esfuerzos de los desarrolladores se han concentrado en ofrecer **un sistema de combate más agresivo**, basado en encadenar combos y esquivar ataques. Cuando Bayek tenga equipado un escudo, detendrá automáticamente los ataques que le vengan de frente, permitiendo que el jugador se concentre en hacer *parry*, o repensar sus tácticas.

Cada tipo de arma tiene su estrategia y set de movimientos: desde la icónica *khopesh* —espada falciforme— con la que empezamos; pasando por lanzas, espadas rectas, duales, cetros, bastones, mazas, etc. El juego **invita a utilizar la más adecuada** para cada situación. Del mismo modo que existen ataques débiles y rápidos, o lentos y potentes; renta combinarlos entre sí para adaptarlos a cada amenaza particular. También se ha implementado una barra de adrenalina que se va llenando a medida que combatimos —al más puro estilo "*Musou*"—, permitiéndonos liberar devastadores ataques, o mejorar temporalmente nuestra velocidad y capacidades ofensivas —aunque sospechamos que no serán tan espectaculares como las



coreografías de Koei Tecmo—.

También hay varios tipos de arcos. Con el de cazador tenemos un arma equilibrada y versátil. El de guerrero es más adecuado para disparar rápido en reyertas a corta distancia. En cambio el de depredador posee un alcance y precisión formidables, convirtiéndonos en **auténticos francotiradores de la antiguedad**.

Los arcos también dan pie a múltiples interacciones con el entorno; por ejemplo, podremos utilizar **flechas de fuego** para incendiar campamentos enemigos, o para abrir jaulas de fieras y que se den un festín con ellos.

Y por supuesto en un juego de esta franquicia no podría faltar el componente de sigilo. Sigue presente la sempiterna hoja oculta, aunque pierde gran parte de su versatilidad en pro de que el jugador sea el que moldee su propio estilo de combate en el árbol de habilidades. Por supuesto existen habilidades de asesino a la antigua —¿o futura?— usanza. Pero si así lo preferimos, podemos concentrarnos en ser un artista marcial con armas cuerpo a cuerpo, o un discreto y mortífero tirador. Aquí se percibe la intención de los desarrolladores al permitir **varios enfoques** para el combate. Pero el jugador es invitado a comprometerse con uno si quiere llegar a dominarlo, y para ello es necesario evitar "armas comodín" que supongan una ventaja excesiva que eluda esa dimensión del juego.

Conclusión.

—

Si damos por buenos los datos oficiales, este título **lleva 3 años de desarrollo a sus espaldas**. Fue el equipo de *AC4 Black Flag* el que comenzó a trabajar en él y ha cargado desde entonces con la dirección del proyecto. Quizá no sea casualidad que los elegidos para reinventar la saga en su hora más oscura, sean los mismos que ya se habían apartado previamente de algunas convenciones con una cuarta entrega —marítima y desenfadada— que te ofrecía la vida pirata: *la vida mejor*. Solo tras pasar decenas de horas en su mundo abierto podremos juzgar con exactitud si han conseguido su objetivo de revitalizar la saga desde sus cimientos. Hasta entonces solo queda constatar los esfuerzos que Ubisoft ha dedicado en la dirección correcta. Y desear que **ojalá fructifiquen en una experiencia argumental y jugable a la altura** de lo mejor que nos ha ofrecido la saga de los asesinos.

BAYEK, EL ASESINO

—

Originario de la pequeña ciudad de Siwa, y con un nombre que podría traducirse de la escritura jeroglífica como "halcón", o "buitre". Este guerrero es el último miembro vivo de los Medjay—una especie de cuerpo de centinelas militarizados presentes durante siglos en la tradición nubia—. Considerado como héroe y protector local, se verá empujado a viajar hacia los centros de poder del reino, acuciado por las mismas intrigas que amenazan con desatar un conflicto entre dinastías que culmine desangrando a la nación.

Bayek muestra además una serie de paralelismos con otros protagonistas de la saga, aunque el lore no explique satisfactoriamente estas conexiones. Por ejemplo: comparte con ellos una cicatriz en el labio, y porta al cuello un colgante de cabeza de águila que recuerda al símbolo de la hermandad. ¿Homenaje, o cabo suelto?

ASSASSIN'S CREED ORIGINS



Lanzamiento
27 de octubre 2017
Desarrolla
Ubisoft
Género
Aventuras / Sandbox
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC



PULSA START

THE EVIL WITHIN 2

Bethesda y Tango Gameworks nos brindan la oportunidad de descubrir los sucesos posteriores a uno de los títulos de terror más perturbadores lanzados en esta generación. ¿Ante qué aberraciones de la mente humana nos encontraremos?

por Álex G. Rodríguez

Donde acaba la realidad y comienza la locura

La primera entrega de *The Evil Within* supuso un soplo de aire fresco para el mundo de los *Survival-Horror* en su vertiente más tradicional. Y no precisamente porque repitiera aquella antigua fórmula con unos gráficos de nueva generación y algún que otro añadido anecdótico al respecto, sino porque fue capaz de —en cierto modo— reconducirla, exportando los detalles más característicos y adaptándolas a una **nueva jugabilidad**. Además, nos daba la opción de avanzar por cada zona de la manera que mejor cuadrase respecto a nuestras capacidades y suministros en ese momento, dándonos la posibilidad de elegir entre utilizar la poca munición que hubiéramos reunido, hacer uso de las distintas trampas del escenario o **eliminar de manera sigilosa** a nuestros enemigos. Eso sí, cada decisión implicaba una serie de consecuencias de cara a afrontar los siguientes retos. Y es que si malgastábamos nuestros recursos podía ocurrir que la siguiente zona estuviera más limitada en opciones a la hora de completarla, creándonos ciertos quebraderos en pos de avanzar. Otro punto a destacar era la inclusión de ciertas zonas donde **la acción era la protagonista**. No obstante, aunque era una buena fórmula para dar un poco de aire y no caer en la repetición, es cierto que en algunas zonas se alargaba más de lo que debía. Pese a todo, esto no empañaba la experiencia general; no al menos de una manera grave o solapando el resto de virtudes que el título era capaz de ofrecernos. En general, fue un juego **capaz de crear momentos tensos** y mantener al jugador completamente enganchado frente a la pantalla, esperando a descubrir qué iba a ser lo siguiente que se cruzaría en su camino.

Para poner al día a quienes no disfrutaron de la primera parte de esta saga, la historia nos situaba en el *Hospital Psiquiátrico Beacon*, encarnando la piel del detective Sebastian Castellanos, que había acudido al lugar junto a sus compañeros Joseph Oda y Juli Kidman tras recibir un aviso de "asesinatos múltiples". No necesitaríamos mucho tiempo frente a la pantalla para darnos cuenta que, desde el inicio, **el título iba a jugar de la misma manera** con nosotros. Tras una serie de escenas nos preguntaríamos qué demonios está ocurriendo realmente en ese lugar y cuánto de cierto tienen los sucesos que acaban de ocurrir. Y es que uno de los puntos principales en el argumento serán la **confusión** y el **desconcierto**. Desconcierto que, además, se mantendrá hasta el final; siendo muy necesario **observar cada pequeño detalle** para encajar una serie de piezas que por sí solas no se mostrarían y mucho menos aún darían forma al puzle al que nos enfrentamos.

Sin querer destripar ningún detalle importante de la trama, sólo os podemos decir que con el transcurso de la historia descubriremos una sofisticada máquina cuya importancia en el argumento es bastante alta: **el sistema STEM.**



Camino a la perdición: hora de volver a adentrarse en la máquina STEM

Sistema STEM

—

Esta máquina es capaz de crear nuevas realidades donde los sujetos perciben sensaciones plenamente reales, incluyendo la muerte. Dichas realidades se ven influenciadas por todos aquellos que están —o han estado— en conexión con el sistema, dándole, de forma inconsciente, forma entre todos. Incluso aquellos que murieron en distintas pruebas en su interior.

Una vez puestos en situación y dejando el pasado de lado es hora de centrarnos en el presente, justo **tres años después** de los hechos ocurridos en el Hospital Psiquiátrico Beacon. Una vez más, el papel protagonista le pertenecerá a Sebastian Castellanos. Mas no nos encontraremos ante la misma persona: sobrevivir a los horrores que habitaban el interior de STEM, así como salir victorioso en su lucha contra Ruvik, le permitió conservar su vida... **a costa de perderla**. Sin su esposa ni su hija, y tras haber vivido todo tipo de horrores inimaginables, Sebastian **perdió el juicio** y se entregó por completo al **alcohol**. Sólo habría una cosa que pudiera sacarle de aquel círculo vicioso en el que estaba inmerso: **su hija**. Una noticia le brindará algo de esperanza, y es que recibe una información de que en realidad su hija no está muerta e, incluso, existen posibilidades de **rescatarla**. No obstante, y para ello, debe **introducirse de nuevo** en el sistema STEM. La decisión no era difícil, conocedor de que en el interior de dicho universo las cosas no iban a ser precisamente sencillas. Todos sus fantasmas del pasado renacidos en pos de un bien mayor: **recuperar a su chiquilla** y, por ende, la vida que tanto añoraba, dejando a un lado todos los recuerdos amargos que había acumulado.

Pero no sólo ha de preocuparse por su integridad física sino que, además, tendrá que encontrar a su hija Lily antes de que todo el sistema STEM sea destruido. Una **carrera a contrarreloj** en toda regla. Pero... cuando no le queda absolutamente nada en este mundo a lo que aferrarse, ¿qué puede perder por intentarlo?

Llegados a este punto, y como imaginaréis, los tintes que van a salpicar la segunda parte de *The Evil Within* son tanto o más oscuros que los de la primera entrega. En esta ocasión nos enfrentaremos a **nuevos villanos** y una mayor variedad de enemigos. Todo ello, por supuesto, con las respectivas fórmulas a utilizar para cada uno si es que queremos optimizar nuestros suministros al máximo.

En cuanto a lo que a recursos se refiere, todo parece indicar que serán **mucho más escasos** que en su predecesor desde el inicio del juego, invitando así al jugador a explorar los escenarios de manera mucho más meticulosa. Los enfrentamientos requerirán ciertos toques de **estrategia**: ya no será suficiente con vaciar el cargador hasta quedarnos sin balas. El juego nos obligará a utilizar ataques en sigilo u ocultarnos de nuestros enemigos en determinados tramos ya que, si escogemos cualquier otro método, nuestro personaje **no tardará mucho en sucumbir.**



En términos de exploración, lo visto hasta ahora nos muestra una libertad total en ciertos escenarios. Asimismo, parece que en esta ocasión apuestan por una propuesta menos lineal, pudiendo completar distintos objetivos en el orden que se nos antoje.

Por otro lado, dentro de estos escenarios encontraremos una serie de refugios en los que podremos **guardar** nuestros avances, así como **mejorar el armamento** gracias a las mesas de trabajo. El sistema de progreso tanto para el armamento como para el propio *Seb* ha sido renovado, ofreciendo una mayor libertad a la hora de personalizar las diferentes características disponibles. El árbol de habilidades estará dividido en las siguientes ramas: **salud**, **sigilo**, **combate**, **recuperación** y **atletismo**. Por supuesto, invertiremos en aquellas que potencien nuestro estilo de juego o se adapten mejor a las situaciones que se nos plantean, facilitándonos un poco nuestra labor por **sobrevivir** al horror.

Aunque se pudiera pensar que una mayor libertad —y por tanto prescindir de los caminos "guiados" en una base lineal— implicaba rehuir de los momentos de tensión o de los sustos, esto **no llega a ocurrir**. Eso sí, aún es pronto para asegurar si el equilibrio entre una cosa y otra se mantendrá o llegará el punto en que la balanza decante hacia un lado.

Hablando de la **dificultad**, en un primer momento habrá tres niveles a elegir: **casual**, **survival** y **pesadilla**. Aún en el nivel intermedio la experiencia supone un desafío; uno en el que si nos descuidamos **quedaremos indefensos** ante los enemigos y, por tanto, caeremos ante ellos. Para los amantes del *Survival-Horror* esta es una gran noticia, ya que han decidido mantener el grado de desafío pese a que esto limite el público que pueda interesarse en el título.

En términos generales se podría decir que *The Evil Within 2* es un **título continuista** donde los haya. Los controles son muy similares a su antecesor, manteniendo incluso ese sistema de apuntado que no llegaba a estar **todo lo pulido que debiera**. De hecho, al principio del juego también se nos dará la opción de activar el autoapuntado, por si generase más problemas de los esperados. En el campo visual y artístico destacará y sorprenderá al igual que lo hizo la primera entrega, contando con una gran variedad de detalles y elementos cuidados pese a que, en ocasiones, alguno de ellos tenga un pequeño bajón respecto al conjunto global.

Para finalizar, y a modo de apunte, el juego vendrá **totalmente localizado a nuestro idioma**, siendo esto, bajo nuestro punto de vista, un detalle muy importante dada la relevancia del argumento y asegurar así que nadie pierda ni el más mínimo detalle de las conversaciones por saltarse una línea de texto.

En resumidas cuentas, se podría decir que nos encontramos ante un **«más de lo mismo, pero mejor»**. *The Evil Within 2* apunta maneras y ha sabido evolucionar su propia fórmula, aunque sea **sin arriesgar en exceso**, y despertar nuestra expectación a un punto que pocos títulos han conseguido durante estos meses.

Tan sólo deseamos que sean capaces de **crear un argumento lo suficientemente sólido como para engancharnos a la pantalla durante horas**. Y, a ser posible, uno donde la "libre interpretación" y los cabos sueltos no estén a la orden del día. Que si bien es divertido buscar referencias y elementos clave hasta en los detalles más pequeños, siempre se agradece que al final **todo pueda explicarse** de una manera u otra sin lugar a divagaciones varias.

Stefano Valentini

—

Este excorresponsal de guerra será nuestro principal antagonista en la nueva entrega de *The Evil Within*. Tras perder uno de sus ojos mientras cubría un conflicto bélico, irremediablemente enloqueció. Tras esto, se convirtió en un asesino que ansiaba captar el instante en que la muerte se cobra una vida, siendo nosotros su próximo objetivo…

THE EVIL WITHIN 2



Lanzamiento
13 de octubre 2017

Desarrolla
Tango Gameworks

Género
Survival-horror

Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

Multijugador
No



PULSA START

SOUTH PARK

RETAGUARDIA EN PELIGRO

Finalmente la secuela del aclamado juego *South Park y la Vara de la Verdad* llega a nosotros, y esta vez serán los pequeños superhéroes los encargados de repartir justicia. Aunque no es lo único que repartirán, con ellos vuelve el humor políticamente incorrecto y la sátira.

por Gamer Enfurecido

La noche llega a South Park y con ella los superhéroes que la protegen



Hace unos años, la gran serie de animación estadounidense *South Park* volvía a poner sus pies en el mundo del videojuego, consciente de que ninguno de sus intentos previos había tenido éxito. La serie de humor negro, crítica social y sátira nos presentó entonces un nuevo título llamado *South Park y la Vara de la Verdad*, un RPG ambientado en varios capítulos de la serie en los cuáles los protagonistas, como niños que son, evocan la fantasía de **un mundo fantástico** similar al de *Juego de Tronos* o *El Señor de los Anillos*.

Bajo esta premisa, el título **llegó con fuerza** trayendo toda la esencia de la telecomedia a nuestras consolas y ordenadores. Gracias a él, al fin sentimos lo que era vivir en el pequeño pueblo de *South Park* y experimentar las aventuras que tanto habíamos visto en la serie, por supuesto todo **regado de humor negro**, sátira y una crítica tan brutal que incluso fue **víctima de la censura** en muchos países. Los fans de la serie al fin tuvieron un título a la altura de las expectativas, con guiños por todas partes y una historia tan absurda como divertida. Y ahora **tres años después** al fin tenemos una secuela.

Tras el éxito de público y crítica que tuvo esta entrega estaba claro que habría una segunda, y los seguidores del *show* lo tenían claro, el siguiente paso eran los superhéroes. Y así fue, en esta ocasión llega a nosotros *South Park: Retaguardia en Peligro*, un título que continúa esta saga dejando atrás la fantasía épica medieval y abriendo la veda para la faceta de superhéroes de los protagonistas. En esta ocasión la ambientación se basará en la trilogía de episodios llamada *"Mapache y Amigos"* de la decimocuarta temporada.

Guerra Civil

La trama de este nuevo título, como bien se ha dicho en algunos tráilers, viene a ser la misma que en la película Capitán América: Civil War. Aunque seguramente con mucho más humor negro y bastante menos políticamente correcta.

El juego **nos sitúa en un conflicto a tres bandas** en el que podemos encontrar a dos facciones de superhéroes enfrentadas entre sí, y al grupo de los villanos, esperando el momento en que los héroes luchen entre ellos para aprovechar la oportunidad. Dada esta situación, nada más comenzar el juego y escuchar los argumentos de ambos grupos deberemos tomar una dura decisión y posicionarnos de un lado u otro en la batalla que está a punto de comenzar, al igual que ocurría en el anterior juego.

Por lo que se ha podido ver en diversos tráileres a lo largo de los diferentes eventos en los que ha sido presentado este título, el juego comenzará **en el mismo sitio** en el que terminó *South Park y la Vara de la Verdad*, y a lo largo de los primeros compases sufriremos una transición al nuevo paradigma lleno de superpoderes.



Llega el momento de que el niño nuevo elija un bando en el que luchar

Claro está que al cambiar la ambientación perderemos la alta posición conseguida en el anterior título y **volveremos a estar en el escalafón más bajo.**

Este suceso irá acompañado de la creación de un nuevo personaje. En esta faceta, lo poco que hemos podido ver ya **indica una mejora respecto al anterior,** teniendo más opciones de personalización y siendo más completo al poder usar prácticamente cualquier elemento estético visto en la serie de televisión. Es decir que, si nos gustó un estilo de peinado o algún detalle facial de alguno de los personajes (ya sean principales o secundarios) ahora **podremos utilizarlo** durante el diseño de nuestro nuevo protagonista.

Más allá de esto, el planteamiento general del mapa no es muy distinto del anterior, la **exploración de la ciudad** funciona en el mismo sentido, aunque seguramente los desarrolladores tienen algo bajo la manga para que no se haga repetitivo. De todas formas, si algo funciona no hay motivo para cambiarlo, simplemente **se han pulido una gran variedad de detalles en el mapa** y añadido nuevas áreas y personajes con los que interactuar. Algo que sí ha sido mejorado son los minijuegos. Aquellas acciones sin recompensa (ni relación con la trama) del primer título regresan con mayor complejidad y el mismo humor absurdo.

Una vez comenzada nuestra andadura con nuestro nuevo personaje vestido de superhéroe tendremos que elegir **una clase a la que representar** entre diferentes tipos de habilidades como la fuerza bruta, la velocidad o el uso de energía. Dependiendo de nuestra elección las acciones disponibles serán diferentes en combate y es en este aspecto precisamente donde el juego sufre los mayores cambios. Mientras que en *South Park y la Vara de la Verdad* se apostaba por un sistema de combate por turnos de lo más clásico, en esta ocasión t**oca dar un paso adelante** para aumentar las posibilidades.

El nuevo sistema de combate ha sido mejorado para **buscar algo más táctico**, incluye como novedad principal un nuevo sistema de cuadrículas de movimiento en el campo de batalla, lo que hace del combate **algo más elaborado** al necesitar tener en cuenta las acciones que vamos a realizar, y el orden de las mismas. Así pues, tendremos que recurrir a diferentes estrategias contra nuestros enemigos y tener en cuenta la movilidad de éstos, de forma que a veces será más conveniente acercarnos y atacar, y otras embestir y después huir.

Además, también se ha introducido un elemento muy clásico de los RPG como es la presencia de **un límite o habilidad definitiva**. Dicha habilidad se activará tras recibir una cantidad de daño determinada, y nos permitirá lanzar un ataque mucho más potente y devastador que cualquiera de los ataques regulares. Esta caracterís-

tica no se ha mostrado en profundidad todavía, pero se espera que haya **una cantidad variada de límites** y que podamos elegir entre cada uno de ellos, dependiendo de las características del enemigo. Por supuesto, huelga decir que los enemigos serán **tan variados y absurdos** como lo fueron en el anterior título basado en la serie.

Otra de las facetas en la que se ha llevado a cabo una mejora es en la interacción de nuestro personaje con los vecinos del pueblo de *South Park*. En el anterior juego dicha interacción se llevaba a cabo sobre una red social que imitaba a Facebook, y en la cual conseguíamos seguidores conforme cumplíamos pequeñas tareas o descubríamos a nuevos personajes secundarios. **Todo esto queda atrás** pues los tiempos han cambiado y lo que ahora está de moda es Instagram, por lo que el juego cambia de red social y ahora **nos moveremos por Coonstagram**, una aplicación donde los superhéroes pueden crecer en popularidad.

La mecánica de la relación social no ha cambiado mucho más, pero sí que ha mejorado en detalles, mientras que antes no había más dificultad que conseguir seguidores, ahora **se introduce el reto de convertirnos en auténticos *influencers***, o al menos en la versión que tiene *South Park* sobre los *influencers*. Para ello tendremos que conseguir no solo seguidores, sino *selfies* también. Algunas veces será sencillo, mientras que otras requerirán de **mayor influencia** o del desempeño de alguna misión secundaria. Lo que sea con tal de alcanzar la fama como superhéroe en las redes sociales. Toda esta interacción, así como el manejo del mapa y del inventario se lleva a cabo **desde una interfaz que simula a una tableta** y desde la cual todos estos elementos se muestran en forma de aplicaciones.

En conclusión, *South Park: Retaguardia en Peligro* tiene una buena base y el potencial para superar el éxito de su antecesor; ya que se mantiene el humor ácido y la sátira. Además, llegará con doblaje en español **¿Os lo vais a perder?**

SOUTH PARK



Lanzamiento
17 de octubre 2017
Desarrolla
Ubisoft San Francisco
Género
Role-Playing Game
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Multijugador
No



PULSA START

LA TIERRA MEDIA

SOMBRAS DE GUERRA

Nos adentramos de nuevo en el corazón de Mordor para liderar el ejército orco más poderoso que la Tierra Media haya visto jamás. Tambores de guerra vuelven a traer consigo una ristra de muerte orca.

por Alejandro Castillo

Las sombras vuelven a cernirse en lo más profundo de Mordor, trayendo consigo el sonido de la guerra. **Monolith Productions** nos sorprendía el pasado 2014 con su propia versión de los acontecimientos surgidos entre las dos grandes obras del universo Tolkien. La idea inicial era simple: introducir al jugador en la estepa más inexplorada de toda la Tierra Media mientras realizábamos mecánicas conocidas de otras marcas célebres como *Batman Arkham*. De esta forma se gestaría *Shadow of Mordor*, la obra más ambiciosa del estudio afincado en Washington desde el primer *Fear*.

Encarnaremos a **Talion**, un montaraz que forma parte de la guarnición que defiende las murallas que separan Mordor del resto de la Tierra Media. Por una serie de eventos que no revelaremos —desde aquí os instamos a darle una oportunidad al juego— terminaremos uniéndonos al alma de **Celebrimbor.** En un primer momento, por exigencias de guión, no conoceremos de quién se trata, pero **pronto descubriremos que es el responsable de forjar los anillos de poder**; el alma de un elfo atormentado por su pasado y que ayudará al montaraz en su empresa por obtener su tan ansiada venganza.

Si bien tendremos la libertad de movimientos que ofrece un *sandbox* en su definición más pura, el tamaño del mapa y cómo está diseñado lo convierten en pequeños niveles unificados entre sí. Será en los asentamientos orcos diseminados por el mapa donde concurrirán la mayoría de objetivos principales. Las habilidades de Talion le permitirán escalar estructuras por las que iniciar la aproximación a las labores del nivel. Estará en nuestra mano atajar el conflicto de dos formas muy concretas: o bien dejamos correr ríos de sangre en un enfrentamiento sin cuartel o, en cambio, seguimos un perfil sigiloso con el que asestar la puñalada certera sin levantar miradas innecesarias.

El combate se basa en un intercambio de pequeños combos y golpes de reacción en el que, a medida que progresemos en la aventura, obtendremos nuevas acciones que devastarán por completo el terreno de juego. Su sistema está extraído casi con fidelidad del utilizado en la trilogía del murciélago por parte de Rocksteady Studios, pero con un menor uso de herramientas complementarias a nuestro arma principal. En un primer momento se le achacó excesiva influencia de la franquicia *Assassin's Creed*, pero lo cierto es que son dos polos opuestos. Las similitudes comienzan y terminan en el desbloqueo de torres que hacen las veces de puntos de teletransporte, nada más.

La mano de plata

—

Celebrirmor fue, en vida, el herrero responsable de forjar los anillos de poder. Su alma atormentada nos ayudará a tomar las decisiones correctas.

Podría decirse que la experiencia *Shadow of Mordor* se divide en dos grandes partes que concuerdan con la transición de la zona inicial hasta la segunda. En términos de diseño, el comienzo aporta mucha variedad jugable, pero es en la última mitad cuando se desarrollan ciertas mecánicas de importancia; a pesar del bajón de lo que nos rodea. Me refiero al **sistema Némesis,** su principal característica. En él, encontraremos esquematizado el poder de ciertos orcos según su rango, fuerza y habilidades. Esto permite recrear cabecillas desde el escalafón más bajo hasta los caudillos, quienes ostentan la mayor capacidad bélica.

No solo nuestras acciones determinarán quién entra y sale de la rueda. **Los propios orcos combatirán y se traicionarán entre sí para seguir escalando en su organigrama.** Esta desdichada raza se rige por la ley del más apto. De estos encuentros podremos extraer oportunidades de lo más suculentas para nuestros intereses. Llegado a cierto punto de la trama, Talion podrá manipular la mente de un líder para que éste y su grupo combatan a nuestro lado. Tanto es así que hasta podremos amañar los resultados de las disputas territoriales para que nuestro pequeño caballo de Troya suba como la espuma.

Cualquier adversario que acabe con nosotros obtendrá un puesto en la alineación, jactándose entre los miembros de su clan de haber derrotado en combate al montaraz de las sombras. Lo que ellos no saben es que nuestra vida trasciende de nuestro cuerpo. Puedes derrotarnos, pero solo una fuerza digna podrá separar nuestras almas. Al controlar de nuevo al personaje, lo más normal es vengarnos de dicho infraser. De acuerdo, lograremos arrancar su diminuto hilo de vida, pero las sorpresas no dejarán de ocurrir. Algunos orcos abatidos en combate sobrevivirán. Podéis imaginaros el reencuentro: su aspecto despojado de la aparente normalidad de nuestro primer encuentro clamará venganza, cambiando así sus efectos en combate.



Tomar las fortalezas enemigas será nuestro objetivo

POR ALEJANDRO CASTILLO



La gama de cabecillas es mucho más amplia de lo que cabría esperar en un primer momento. Desde aquellos duchos en el arte de la espada, pasando por lanceros, pirómanos o expertos en la alquimia. Cada uno posee virtudes y defectos en función de lo que el sistema les ha proporcionado aleatoriamente. **A medida que aprendan de nosotros u obtengan más poder, mayores habilidad positivas obtendrán, disminuyendo así sus desventajas**. Por ejemplo, un orco cobarde huirá de la batalla en cuanto la balanza se decante un poco hacia nuestro lado, mientras que si es atento evitará nuestro primer golpe en sigilo, teniendo que combatir en duelo para acabar con sus malévolos planes. Esto abre un buen número de posibilidades previas a la incursión final, teniendo que estudiar el objetivo para saber reaccionar ante todas las artimañas.

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. **Tuvo grandes problemas a nivel argumental y narrativo**, dejando lagunas serias sobre aspectos importantes de la aventura de Talion. Además, los más quisquillosos con la licencia encontrarán que la compañía no ha dudado en fusilar algunos aspectos canon en las obras originales, sobre todo en referencia a Sauron y sus secuaces. No quisiera profundizar para evitar revelaciones de la trama, pero si eres un seguidor acérrimo tendrás que aceptar estas pesquisas para disfrutar del juego en su totalidad.

Tan solo tres años han transcurrido para que su secuela, *Shadow of War*, aterrice en nuestros hogares. Pese a sus cosillas, la obra original tuvo una gran recepción tanto por parte de los medios como del público general. El lastre de ser título intergeneracional era una carga que pesó a la hora de desarrollar conceptos. Encontramos la semilla, pero faltaba ese paso más allá para poder descubrir todo su potencial. Gracias al desarrollo pensado para las actuales plataformas, encontraremos cómo la idea de una Mordor en guerra se hará realidad. La gran escala del conflicto nos llevará a buscar aliados de lo más inesperados.

El sistema Némesis al que aludimos se verá ampliamente mejorado en posibilidades y amenazas. A los numerosos arquetipos habrá que sumarle una ristra de nuevos orcos que nos pondrán las cosas más difíciles si

cabe. La ambición de Talion nos llevará a enfocar nuestros esfuerzos en derrocar los numerosos clanes repartidos por la estepa. ¿De qué forma asaltaremos sus majestuosas fortalezas? **Formando ni más ni menos que nuestro propio ejercito**. Los cabecillas bajo el mando del montaraz arroparán el asedio que lideraremos, luchando contra las fuerzas defensivas en una batalla sin cuartel.

Cada fortaleza cuenta con su propia guarnición, formada por las tropas rasas bajo la comandancia de sus líderes. **Para conquistarla, tendremos que tomar los puntos de control distribuidos dentro de sus murallas durante cierto tiempo**, algo así como un modo dominación que podemos encontrar en cualquier producto multijugador competitivo. Lamentablemente las bajas en las filas aliadas son un factor imposible de erradicar, por lo que nuestros cabecillas podrán morir si no les proporcionamos el suficiente apoyo. Llegado a cierto punto de su desarrollo, podremos dominar a bestias de mayor magnitud respecto al original. Wyverns, monstruos de varios metros aptos para escalar, etc. Crear un ejercito poderoso es la clave del éxito en *Shadow of War*. Quizá este sea el factor de gestión que necesitábamos para proporcionar una utilidad real al tan cacareado Némesis. El tamaño del mapa se ha visto ampliado considerablemente para albergar a las más de veinte fortalezas hostiles. En esta ocasión, afortunadamente, no tendremos que cambiar de ubicación para acceder a algunas facetas enfocadas al material secundario. Principalmente, todas las fortalezas girarán en torno al Monte del Destino, localizado en el centro exacto. A gran parte de los usuarios les sorprendió el paisaje animado que encontramos en la segunda localización de su antecesor, de aspecto verde, con numerosas plantaciones y arboles, lejos de los tonos grisáceos que caracterizan a Mordor.

Tendremos que acostumbrarnos a ello, pues será la tónica de gran parte de los parajes que nos esperan. De hecho, **debido al clima, algunas zonas tendrán la superficie copada por la nieve o arena**. A priori la compañía no se ha pronunciado sobre si esto impactará en la jugabilidad como ocurre en otros titulos de mundo abierto como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Sería interesante de producirse, ya que el entorno propiciaria a cambios que afectarian sin lugar a dudas a nuestra labor en la misiones que realicemos. Imaginad por un instante una tormenta de arena durante la persecución en sigilo de un alto mando orco… puro espectáculo. Pero las novedades no terminarán ahí. Contaremos —por supuesto— con un surtido de nuevas acciones gracias a los nuevos planteamientos del árbol de habilidades. Conocemos que el sistema de runas adquiridas (previa derrota enemiga) seguirá presente, pero recibirá cambios a la hora de introducirlas en Talion. Es algo que desde las entrañas de Monolith guardan con recelo y lamentablemente no os podemos facilitar más información.

Lo que sí conocemos es el soporte a las versiones premium de las dos grandes consolas del mercado. En concreto, Xbox One X es la plataforma en la que se ha establecido toda la maquinaria publicitaria alrededor de *Shadow of War*, confirmando su total apoyo desde el día uno a las mejoras visuales que su *hardware* proporcionará respecto al original, incluyendo **4K y HDR**. En cuanto a PlayStation 4 Pro no está tan claro. El alto rango dinámico está confirmado, pero al no ser tan potente como su homóloga en Microsoft quizá no pueda contar con dicha resolución de forma nativa. ¿Puede que intenten una solución variable? Es lo más seguro, pero lo que sí tenemos claro es que la versión básica funciona acorde a los estándares actuales.

La potencia de su propuesta ya está sobre la mesa. Ahora tan solo queda esperar para conocer de primera mano si el trabajo realizado en estos últimos años ha merecido la pena.

“

CREAR UN EJERCITO PODEROSO ES LA CLAVE DEL ÉXITO EN SHADOW OF WAR

LA TIERRA MEDIA
SHADOW OF WAR



Lanzamiento
10 de octubre 2017
Desarrolla
Monolith Productions
Género
Acción y Aventuras
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Multijugador
No



PULSA START

SUPER MARIO ODYSSEY

La inminente nueva aventura de la mascota de Nintendo ya pinta muy bien por todo lo que hemos visto y lo que hemos podido probar, pero es esa promesa de regresar a la exploración en entornos tridimensionales lo que nos indica que está yendo por la senda adecuada para volvernos a enamorar.

por Fernando Bernabeu



Super Mario Odyssey supone la tercera entrega de un estilo de juego

Toda consola de Nintendo debe tener uno, ¿verdad? Desde los tiempos de NES no hay plataforma de la Gran N que no haya contado con al menos tropecientos *Super Marios*. La que menos fue —aunque parezca mentira— Game Boy Color, que solo tuvo cuatro títulos exclusivos en los que aparecía el ex fontanero bigotudo, si no sumamos los diecisiete de la versión monocroma de la primera portátil con más éxito de Nintendo, que eran totalmente compatibles.

Con Nintendo Switch solamente llevamos 7 meses y a finales de octubre ya serán 3 los juegos en los que Mario hará acto de presencia, aunque ninguno repite género. *Mario Kart 8 Deluxe* es un juego de carreras y *Mario + Rabbids Kingdom Battle* es un título de estrategia. Será *Super Mario Odyssey*, con su salida este mismo mes, el juego que traiga al héroe rojo del Reino Champiñón a uno de los géneros de videojuegos en el que mejor encaja: **las plataformas en mundos tridimensionales**.

Aunque la versión más conocida de Mario es la que se mueve hacia la derecha para llegar a la bandera, bien sabemos que recientemente Nintendo nos ha atosigado bastante con numerosas entregas que siguen el mismo patrón. Llegamos hasta un punto en el que se nos daban las herramientas para que creáramos nuestros propios niveles de Mario en 2D con *Super Mario Maker*. **Ni siquiera los *Super Mario 3D Land* y *3D World* se salvan de esta apreciación** porque seguían siendo juegos compuestos por fases cortas y temáticas con una bandera final a modo de meta.

Pero aquí viene *Odyssey* para volver a traer a Mario a mundos diseñados de manera más parecida a los cuadros de *Super Mario 64* y los variados destinos de la Isla Delfino en *Super Mario Sunshine*. Es decir, **niveles más parecidos a un plano cuadrado que a una línea recta**.

EL REGRESO A UN GÉNERO QUE MUCHOS DESEÁBAMOS

Desde el primer anuncio oficial de *Super Mario Odyssey*, Nintendo nos quiso hacer entender que lo que estábamos viendo no era una nueva iteración como los *New Super Mario* ni como los dos *Super Mario Galaxy*, juegos en los que el diseño de niveles y mecánicas primaba sobre todo lo demás. **Con *Odyssey* volvemos a la exploración y nuestro objetivo principal será conseguir lunas (ni soles ni estrellas)** con las que poder rellenar el combustible de la nave en la que Mario se moverá para visitar los más de 10 mundos distintos (el *Odyssey* del título es por el nombre de esta nave). Además, anunciaron que en cada mundo habrá entre 30 y 40 energilunas, que así es cómo se llamarán en español. Eso es mucho más que las 150 estrellas de *Super Mario 64 DS* y los 120 soles de *Super Mario Sunshine*.

POR FERNANDO BERNABEU



Una variedad fantástica

—

Aunque todavía es pronto para entusiasmarse, la cantidad de nuevos mundos que nos han mostrado nos invita a emocionarnos con algunos de ellos, como Nueva Donk City y sus habitantes totalmente humanos.

Punque sin lugar a dudas la principal novedad respecto a la selección de mundos (o «reinos») es que **por primera vez Mario se moverá en un entorno poblado con seres humanos de dimensiones antropomórficas más normales**. Solo con ver lo pequeño y regordete que parece el héroe con mostacho respecto al resto de habitantes de Nueva Donk City ya sabemos que este juego será algo especial.

Desde desiertos con ambientación mejicana hasta un reino basado en todo tipo de comida europea, pasando por junglas y entornos más siniestros. Cada ambiente será único hasta el punto de que **las clásicas monedas de todos los *Super Mario* solo se encontrarán en el Reino Urbano**, porque la divisa que haya que recolectar cambia según el lugar que visitemos. Y por supuesto, los retos para conseguir energilunas serán completamente distintos y se adecuarán al entorno de cada zona.

Seguro que conforme se aproxime la fecha de lanzamiento iremos conociendo más detalles sobre los reinos que ya sabemos y aquellos que están por venir. Lo que tengo muy claro es que no nos decepcionará la variedad de acciones que haremos para conseguir energilunas.

NUEVO MARIO: NUEVAS MECÁNICAS

La principal herramienta de Mario nunca ha sido el desatascador (recordemos que ya hace mucho tiempo que no se dedica a la fontanería) sino sus potentes piernas capaces de hacerle llegar a plataformas elevadas y aplastar a sus enemigos bajo su peso. Esta sencilla mecánica era el alma del primer *Super Mario Bros.* para NES, pero cada nueva iteración sumaba nuevas formas de usarla y nuevos objetos que añadían distintas variaciones a la forma en la que interactuábamos con el entorno. **La capacidad de usar la flor para disparar bolas de fuego sentó un buen precedente** para añadir formas en las que Mario es capaz de atacar a sus enemigos sin tener que saltar.

En *64* daba simples puñetazos y en *Galaxy* podía rotar sobre sí mismo con los brazos extendidos. Pero ahora tenemos otra evolución: la capacidad de lanzar la famosa gorra roja como arma arrojadiza. Dicho así no parece gran cosa, pero esto es un juego de Nintendo y es de sobra conocida su habilidad para retorcer conceptos que dábamos por asumidos y aportarles más diversión.

La gorra de Mario en *Odyssey* no es la que siempre lleva puesta, aunque lo parezca. **Se trata de un ente fantasmal con buen gusto conocido como Cappy**, que es capaz de transformarse en cualquier prenda que se pueda llevar en la



SUPER MARIO ODYSSEY



Lanzamiento
27 de octubre 2017
Desarrolla
Nintendo
Género
Plataformas
Plataforma
Nintendo Switch
Modos de juego
1 jugador o 2 jugadores

cabeza. Y no solo eso, sino que otorga la habilidad de «capturar» enemigos.

En realidad, esto de «capturar» induce a error, porque lo que Mario realmente hace con esta habilidad es poseer enemigos para aprovecharse de sus características únicas. Puede que lo de poseer suene demasiado truculento para el público infantil al que siempre tiene en cuenta Nintendo, y por eso se refieren a los enemigos poseídos como «capturados».

Esta capacidad no desentona para nada en la franquicia. El ex fontanero siempre ha contado con distintos *power-ups* para enfrentarse a los niveles. Ya sea con la hoja que le daba una cola en *Super Mario Bros. 3*, la capa de *Super Mario World* o la gorra con alas de *Super Mario 64* para poder volar. En *Galaxy* se jugó con la idea de transformarlo en algunos enemigos y nos encontramos con una versión con capacidades de abeja y, también con una mutación en Boo.

Pero la propuesta de *Odyssey* expande esta manida mecánica hasta límites que no creíamos que íbamos a llegar: cada enemigo supondrá una oportunidad de acceso a nuevas habilidades. En el nivel que probé durante la Gamescom de Colonia había que «capturar» a uno de los infames Bill Bala para poder sortear los abismos volando sobre ellos. Sin embargo, tal y como pasa con estos enemigos en los juegos clásicos, no se puede subir ni bajar de la altura en la que estamos y en cuanto nos topamos con una pared nos hacemos añicos. Más tarde, en el mismo reino aparecía un enemigo creado para este título, el llamado Mo-Guay (una estatua de piedra animada e inspirada en los Moai de la isla de Pascua, pero con gafas), cuya principal ventaja al ser capturado es poder ponerse sus gafas oscuras y discernir plataformas invisibles al ojo desnudo.

El hecho de que queramos probar qué pasa cuando lanzamos la gorra a cada enemigo del juego ya es un gran aliciente para hacernos con *Super Mario Odyssey* y trastear. Pero de nuevo, como esto es un juego de Nintendo, la herramienta no está diseñada para hacer con ella lo que queramos y solamente podremos poseer aquellos enemigos y personajes no jugables con los que sea posible cumplir un objetivo concreto. Es por esto mismo por lo que en New Donk City no podemos lanzar la gorra y «capturar» cualquier ciudadano, sino solamente los que nos permitan conseguir energilunas gracias a sus habilidades.

Además, también existe la posibilidad de poseer objetos cotidianos, como postes con los que impulsarnos más alto o taxis para llegar a destinos misteriosos. Incluso gotas de lava para movernos por las típicas piscinas de magma incandescente sin sufrir daños.

La «captura» son los nuevos *power-ups*

—

La mecánica de capturar enemigos multiplica los clásicos power-ups, pues ahora cada objetivo al que podamos lanzar el sombrero nos da la libertad de afrontar los retos de formas mucho más variadas, con el consiguiente aumento de diversión que eso supone.

EL MEJOR MARIO

Todas las papeletas apuntan a que este *Super Mario Odyssey* será al menos uno de los mejores juegos de plataformas que ha protagonizado el icono de Nintendo. La capacidad técnica de Switch permite que sea el más grande hasta la fecha, con una cantidad de mundos y secretos por descubrir que ahora mismo solo podemos comparar con el escopo de *Breath of the Wild*.

Es de agradecer que algunas barreras se vayan a romper con *Odyssey*. En primer lugar, tenemos el regreso de Pauline, la damisela en apuros que Mario (conocido como Jumpman por aquellos tiempos) rescató de las manazas de Donkey Kong en su primera aparición. Después de unas escuetas apariciones en los títulos *Mario vs Donkey Kong*, Pauline regresa como la alcaldesa de New Donk City, cosa que sirve para premiar a todos los jugadores que la reconozcan porque llevan con esta saga desde hace mucho tiempo. No habrá que esperar mucho para conocer todas las sorpresas, porque **este mismo mes de octubre podremos comprobar si la buena etapa que empezó el lanzamiento de Switch y *Breath of the Wild* continúa con *Super Mario Odyssey*.**





PULSA START

WOLFENSTEIN II
THE NEW COLOSSUS

Tras varias idas y venidas, *Wolfenstein* vuelve a ser uno de los nombres destacados en el panorama del shooter actual. Con esta secuela, B.J. Blazkowicz pretende reafirmar su estatus como el extermina-nazis por excelencia.

por Franchuzas

No importa cuántos nazis hayas matado, aquí sigue habiendo para dar y tomar



Wolfenstein. Pocas veces un nombre ha significado cosas tan diferentes en función de la época en la que se mencionara. **Durante los ochenta**, varios años antes del estreno de *Metal Gear*, *Castle Wolfenstein* (1981) **fue uno de los pioneros de los juegos de infiltración**, pero tras el cambio de década Id Software lo convirtió en **campo de pruebas para la emergente revolución de los *First Person Shooters***. Aunque *DOOM* no tardaría en eclipsarlo, *Wolfenstein 3D* (1992) fue un título clave para el afianzamiento de un género que aún hoy se sigue contando entre los más populares de la industria. Puede que convertir la II Guerra Mundial en una galería de tiro al nazi ahora sea una premisa tan manida como rescatar damiselas en apuros, pero en tiempos de *Wolfenstein 3D* era una idea fresca y de ejecución inusitadamente satisfactoria.

Claro que esto nos lleva hacia el debate sobre si el "verdadero" *Wolfenstein* es aquel donde los peligros se superan mediante una cuidada planificación de nuestras acciones en terreno hostil, evitando enfrentamientos directos en situaciones donde el sentido común dicta que llevamos las de perder; o si en cambio es el que abraza el cliché de súper soldado que hace las veces de batallón portátil, enfrentándose a los enemigos de cara y solucionando problemas a golpe de pistola para satisfacción del jugador que busca dar rienda suelta a sus fantasías de poder. Lo cierto es que **Id Software sí quería introducir algunos elementos de sigilo, pero ciertas limitaciones técnicas se interpusieron** y en última instancia les forzaron a centrarse en la acción para producir el mejor juego posible por esa vía. Con la posterior explosión de *DOOM* y *Quake*, el equipo decidió dedicarse a lo que mejor sabia hacer y nunca miró atrás, dejando a *Wolfenstein* en un letargo que se interrumpiría de mano de otros estudios con el cambio de siglo.

Y fue una interrupción con aportaciones interesantes, aunque **la saga que antes había inspirado a otros ahora se dedicaba más bien a imitar:** *Return to Castle Wolfestein* (2001), de considerable calidad y tímida reintroducción al sigilo, fue resultado de un cambio de paradigma motivado por obras como *Thief* y *Half-Life*. Sin embargo, el más tardío *Wolfenstein* (2009) ya surgió rodeado de vicios modernos como auto-regeneración de vida o tiroteos a cámara lenta, que se hicieron hueco en un juego con evidente crisis de identidad. Aunque técnicamente *Wolfenstein* estaba de vuelta, no pudo combatir la irrelevancia con la misma maña que Blazkowicz combatía a los nazis, y su nombre dejó de girar cabezas. Hasta que, una vez más, volvimos a saltar de década y apareció **MachineGames.**

Inesperadamente humano

Una de las claves de *The New Order* fue el énfasis en la faceta humana del conflicto entre la resistencia y los nazis. El humor y los excesos no cedieron su protagonismo, pero sí lo compartieron con secundarios que hacían de Blazkowicz más que un simple héroe de acción.

POR FRANCHUZAS



Wolfenstein ha superado su crisis de identidad y por primera vez en años tiene claro a dónde se dirige

Aunque *Wolfenstein: The New Order* (2014) supuso su puesta de largo oficial, MachineGames tiene origen en **Starbreeze Studios**, donde gran parte de su personal creó, entre otros, *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* y *The Darkness*. Ambos juegos también basados en licencias "prestadas" y, más importante, dedicados a utilizar la primera persona para hacer más cosas que simplemente disparar. Starbreeze **demostró saber combinar los tiroteos con otras mecánicas de peso y mayor carga narrativa**, así que cuando la escisión dio lugar a un nuevo estudio, Id Software (todavía metida en su propio berenjenal con el nuevo *DOOM*) les cedió *Wolfenstein*. El resto, como se suele decir, es historia.

The New Order distó de ser el juego más mediático de su año, o el recibido con mejores puntuaciones, pero pronto muchos se dieron cuenta de que algo había cambiado. Este *Wolfenstein* era diferente, y **aunque no estaba exento de asperezas**, poco a poco empezó a generar un ruido que sus inmediatos antecesores no habían terminado de conseguir. **Cuanto más de cerca se examinaba, más sentido tenía la propuesta**, más refrescante y necesaria se antojaba para un género que volvia a girar sobre sí mismo hasta el borde del mareo. Así que es natural que **llegado el E3 de 2017 su secuela se recibiese entre vítores** y galardones que la situaron entre lo mejor de la feria. El poso se había asentado y estábamos preparados para otra aventura de Blazkowicz.

La clave del éxito de MachineGames, aunque no sea uno revolucionario, es entender *Wolfenstein* no tanto como un juego de sigilo o de acción, sino como un mundo donde resulte verosimil que a veces funcione mejor un aproximamiento y a veces otro. En esencia sigue siendo un *shooter*, y cuando las cosas se ponen serias alcanza una intensidad que ya les gustaría a sus antecesores. Pero alrededor del satisfactorio "*gunplay*" se levanta **un microcosmos que concilia el espectáculo y el gore** con una ración de drama que asienta el tono antes de que se propulse hacia la caricatura más extrema. Como el buen *pulp* (imposible no pensar en *Malditos Bastardos*), no se toma demasiado en serio a sí mismo, pero sabe crear tensión cuando hace falta.

Aunque el primer capítulo de *The New Order* (así como la expansión-precuela, *The Old Blood*) tiene lugar en la II Guerra Mundial y ejerce de forma más evidente sus labores auto-referenciales, **una vez saltamos a 1960 es cuando MachineGames hace Wolfenstein completamente suyo**. Gracias al acertado recurso de la historia alternativa (los nazis ganan la guerra y dominan el mundo durante más de una década), el equipo **construye una distopía en la que Blazkowicz puede ser un héroe con capacidades excep-**

cionales y a **la vez sentirse insignificante** ante el inmenso poder de una civilización totalitaria en su máximo y aterrador esplendor. Del bando aliado que antaño conocía apenas queda una resistencia que sin él difícilmente se podría considerar tal, lo que carga más peso sobre unos hombros tan musculosos como de costumbre, pero que muestran claros signos de inseguridad y debilidad.

El *Wolfenstein* de MachineGames no sólo es el enésimo conflicto contra nazis, villanos que se prestan a ser utilizados una y otra vez por la ausencia de una conexión empática que nos haga cuestionar nuestras acciones contra ellos. También es la historia de David contra Goliat recontada, **una subversión de expectativas donde el grandullón que representa las fantasías de poder ahora se ve forzado a luchar por lo poco que le queda aunque las posibilidades de éxito sean escasas**. Aunque el enemigo recurra a verdaderos súper soldados que casi imposibilitan el enfrentamiento directo sin buscar métodos alternativos o la infiltración. Aunque los comandantes de cada zona puedan llamar a más tropas y acorralarnos rápidamente si no nos abrimos paso hacia ellos con cierto cuidado. O incluso aunque todo se tuerza aún más de lo normal y a veces nos veamos tratando de sobrevivir con un simple cuchillo frente a guerreros armados.

Este símil también funciona a un nivel de diseño jugable: tanto *The New Order* como *The New Colossus* **son productos de su tiempo y heredan prácticas propias de los FPS modernos**, pero a diferencia del *Wolfenstein* de 2009 aquí se percibe **una lucha para evitar la acomodación** a ese "nuevo orden" y cambiar las cosas, aunque sea poco a poco. Antes de que *DOOM* (2016) llegase en modo *"full old school"*, MachineGames ya empezó a corregir algo el abuso de *scripts*, creó mapas con ramificaciones para premiar la exploración y replanteó la regeneración de vida para devolver importancia a los clásicos botiquines. Estas y otras pequeñas decisiones acercan los juegos más a lo que años atrás esperaríamos de un *shooter* a pesar de la gran carga argumental y las incursiones en el sigilo.

A fin de cuentas, este nuevo *Wolfenstein* es **un relato de superación**, y también uno de creatividad. Creatividad para mantener la escalada en el conflicto y evitar una zona de confort, sea jugable o narrativa, que lo diluya. El pírrico triunfo de Blazkowicz en la anterior entrega se ve recompensado con varios meses en coma, un gran deterioro físico (*The New Colossus* arranca con nuestro protagonista disparando desde una silla de ruedas), y el descubrimiento de que esto no ha hecho más que comenzar, que ahora encima toca llevar la batalla a su tierra natal. El ejercicio de historia alternativa adquiere todavía más relevancia al presentar una Norteamérica donde nazis y **miembros del Ku Klux Klan se pasean por las calles** de un país ocupado y en sus últimos pasos hacia la conversión total al régimen fascista (adquiriendo normas, cultura e idioma de la Alemania nazi en el proceso). Es una perspectiva sobrecogedora, pero que hace que la guerra personal de Blazkowicz no sea sólo una divertida de jugar, sino también una necesaria de librar.

> "NO SÓLO ES EL ENÉSIMO CONFLICTO CONTRA NAZIS [...] ES LA HISTORIA DE DAVID CONTRA GOLIAT RECONTADA

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS



Lanzamiento
27 de octubre 2017
Desarrolla
MachineGames
Género
First Person Shooter
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Switch


VINEW



20 AÑOS DE

Grand Theft Auto

Grand Theft Auto, el juego que definió un género y que dio inicio a una de las franquicias de mayor éxito de todos los tiempos, cumple 20 años. Es hora de celebrarlo por todo lo alto.

POR JOAQUÍN RELAÑO



POR JOAQUÍN RELAÑO



TODO POR LA PASTA

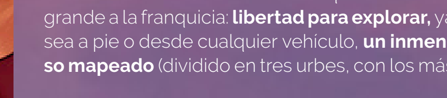
Libertad, atracos, sexo, coches, tiroteos, polémica = Grand Theft Auto

En octubre de 1997 llegó a las tiendas, en versiones inicialmente destinadas a PC y la primera PlayStation, un videojuego de lo más curioso llamado ***Grand Theft Auto***. Su peculiaridad nacía de diversos aspectos que lo convertían en un juego único y nunca antes visto. Mezclaba conceptos que sí habían aparecido ya en títulos pretéritos, pero lo hacía de una manera **tan original y efectiva** que bien podríamos decir que se convirtió en el primero de su género: el *sandbox*, disciplina que pone la libertad y la exploración por bandera, trasladándonos a un mapa inmenso para que podamos hacer y deshacer a nuestro antojo sin la obligación de seguir un camino determinado.



Este primer *GTA* ya llegaba con la **polémica bajo el brazo**, poniéndonos frente a una especie de juego "de policías y ladrones" en el que nuestro papel era el del criminal. Curiosamente, el estudio desarrollador del título, DMA Desing (padres también de los inmortales *Lemmings*), buscó dicha polémica **conscientemente**, subrayándola incluso en la publicidad del título. Todo para que, obviamente, su creación se diera a conocer lo máximo posible. Por supuesto, a DMA (posteriormente conocida como Rockstar North) no le fue necesario hacerlo en posteriores títulos de la saga, ya que el **oportunismo**, la **desinformación** y la **especulación** se encargaron de avivar la polémica de formas tan injustas como absurdas, tal y como hemos podido comprobar recientemente cuando un ¿periodista? ha ligado los lamentables atentados de Cataluña a la saga *GTA*, siendo tan solo un ejemplo de muchos.

El juego fundacional de la saga ya implementaba muchas de las virtudes que han hecho grande a la franquicia: **libertad para explorar,** ya sea a pie o desde cualquier vehículo, **un inmenso mapeado** (dividido en tres urbes, con los más



La primera piedra de un imperio

—

En 1997 llegó a las estanterías de las tiendas *Grand Theft Auto*, un título que rebosaba originalidad y libertad de acción por todos sus poros. La polémica estaba servida, así como el éxito





que conocidos nombres de Liberty City, Vice City y San Andreas) repleto de secretos por todos sus rincones; **acción desenfrenada** que llegaba a su punto álgido cuando éramos perseguidos por las fuerzas de la ley; **una gran variedad de misiones** a superar… Eso sí, todo se hacía desde una perspectiva aérea y un desarrollo bidimensional. La **dificultad** de esta primera entrega también era digna de mención, ya que disponíamos de vidas limitadas (nada de regresar al hospital una y otra vez tras ser abatidos), podíamos morir con tan solo recibir un impacto (tres si teníamos la suerte de hacernos con el más que necesario chaleco antibalas), y no podíamos repetir una misión en el caso de que fracasáramos en nuestro objetivo.

El primer *GTA* se convirtió en todo un éxito, así que ya estaba puesta **la primera piedra de una franquicia que haría historia**, cuya última entrega ha vendido ya 80 millones de copias (sin contar el dineral que lleva amasado Rockstar con las monetizaciones de GTA Online). Los planes iniciales de DMA eran los de desarrollar una serie de expansiones del primer *GTA*, ubicadas en las principales ciudades europeas. Así fue como nació *Grand Theft Auto: London* (PC y PS1, 1999), título ambientado en Londres, en 1969, y que continuaba desarrollando las mecánicas del primer juego, aunque mejoradas para la ocasión. Por cierto, aquí **la banda sonora ya empezó a destacar** como uno de los puntos fuertes de la franquicia. Tras una expansión de la expansión, *GTA London: 1961* (PC, 1999), DMA decidió centrarse en el desarrollo de una verdadera secuela del primer *Grand Theft Auto*.

Así, *GTA 2* llegó también en 1999, en versiones destinadas a PC, PS1, Dreamcast y Game Boy Color. En lo que a *GTA* bidimensionales se refiere, este juego **es para muchos el mejor de todos**, ya que pulía las mecánicas al máximo, al tiempo que borraba de un plumazo los no pocos fallos adolecidos por el primer *GTA* y sus dos expansiones. Una de las mejores ideas que ponía *GTA 2* sobre la mesa era **la división de cada mapeado en zonas**, repartidas entre diversas bandas mafiosas. Nosotros podíamos trabajar a voluntad para cualquiera de dichas bandas, teniendo siempre en cuenta que con nuestras acciones acumularíamos respeto para una facción, pero podríamos acabar pasando a la lista negra de cualquiera de las otras.

Tras *GTA 2*, llegó un **punto de inflexión**. La generación de los 32/64 bits dio paso a la flamante era de los 128 bits, abanderada por la imbatible PlayStation 2. DMA Desing decidió aprovechar la potencia de PS2 para trasladar el desarrollo y las mecánicas de *GTA* a un entorno completamente poligonal y tridimensional. El resultado irrumpió a finales de 2001 con el nombre de *Grand Theft Auto III*, título que se convirtió en **un arrollador e histórico superventas** que puso el género *sandbox* en boca de todos. Con *GTA III*, DMA nos mostró algo no visto hasta entonces; **un punto y aparte** para la totalidad de la industria al nivel de lo que habían supuesto otros juegos revolucionarios como *Doom*, *Street Fighter II*, *Tetris* o *Super Mario Bros*.

La siguiente entrega no se hizo esperar. La ya sí renombrada como Rockstar North nos re-

“

GTA III SE CONVIRTIÓ EN UN SUPERVENTAS QUE PUSO EL GÉNERO *SANDBOX* EN BOCA DE TODOS



Hasta que llegó su hora

—

Con la llegada de PlayStation 2, *GTA* dio el salto a las tres dimensiones, aunque más que un salto fue un vuelo a reacción. *GTA III* hizo historia y convirtió a la franquicia en leyenda



El *GTA* más grande jamás creado

—

Han pasado ya 13 años desde el lanzamiento de *GTA: San Andreas*, y para muchos aún no ha sido superado. Puede que los *GTA IV* y *V* se vean mejor, pero la aventura de Carl Johnson ha dejado una huella imborrable.

galó a finales de 2002 el maravilloso *Grand Theft Auto: Vice City*, de nuevo como exclusivo temporal para PlayStation 2. En esta ocasión visitábamos la Miami del universo *GTA*, en una aventura ochentera **claramente inspirada en clásicos como la película *Scarface*** (Brian De Palma, 1983) o la serie televisiva *Corrupción en Miami* (Anthony Yerkovich, 1984 a 1989). La banda sonora aquí ya **solo podía calificarse de leyenda**, mientras el hilo narrativo mejoraba ostensiblemente, gracias sobre todo al ponernos en la piel de un protagonista, Tommy Vercetti, que, al contrario del silencioso y soso Claude Speed de los *GTA 2* y *III*, derrochaba carisma y mala uva por todos sus poros.

En 2004 ya nos llegó la guinda del pastel de 128 bits. *Grand Theft Auto: San Andreas* es el *GTA* **más grande jamás creado**, y el mejor título de la franquicia para la mayor parte de sus aficionados. Aquí no teníamos una única ciudad para recorrer, dado que la San Andreas del primer *GTA* (inspirada en San Francisco) se convirtió en todo un señor estado (inspirado en California) compuesto por tres urbes: **Los Santos** (Los Ángeles), **San Fierro** (San Francisco) y **Las Venturas** (Las Vegas). Y todo esto sazonado con kilómetros y kilómetros cuadrados de bosques, desiertos, montañas, ríos, pueblos, aldeas… Exprimiendo el hardware de PS2 como ningún otro título llegó a hacerlo, *GTA: San Andreas* nos ponía en la piel de Carl Johnson para vivir una sensacional, variada y casi inabarcable aventura de cientos y cientos de horas que parecía no acabarse nunca.

Tras *San Andreas*, llegó la hora de las portátiles. *Grand Theft Auto: Advance* irrumpió al mismo tiempo que *San Andreas* para hacernos experimentar una nueva aventura bidimensional con todo el sabor de los *GTA* clásicos. Game Boy Advance, la histórica e inmortal portátil de Nintendo, tuvo el honor de recibirla en sus circuitos. La no menos legendaria PlayStation Portable consiguió que pudiéramos llevarnos la vertiente 3D de la franquicia a todas partes gracias a *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (2005) y *Grand Theft Auto: Vice City Stories* (2006). Desgraciadamente, la alta tasa de piratería que sufrió PSP impidió que la trilogía se completara con un *GTA: San Andreas Stories*. En su lugar, y ya en 2009, tuvimos *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* para Nintendo DS, juego **con un mapeado inspirado por el de *GTA IV***, aunque nos devolvía a la perspectiva aérea de los primeros *GTA*. Sin embargo, esta entrega cosechó unas ventas muy bajas debido tanto a la piratería (la portátil de doble pantalla de Nintendo también la sufría a paletadas) como al hecho de que los juegos tanto *third party* como de temática adulta no solían triunfar en dicha plataforma. Hasta la fecha, y ya mucho nos tememos que siempre será así, *Chinatown Wars*, posteriormente convertido a PSP y dispositivos móviles, es el último *GTA* desarrollado específicamente para un sistema portátil.

Regresemos ahora a sobremesa. El siguiente gran *GTA* numerado se hizo de rogar, llegando finalmente en 2008 para Xbox 360, PlayStation 3 y PC. Éste no fue otro que el ya mencionado

Grand Theft Auto IV, título que suponía un más que perceptible **salto a nivel tanto visual** como de mecánicas y desarrollo, beneficiándose de la potencia extra que brindaban las máquinas a las que fue dirigido. La narrativa también subió varios enteros, todo gracias a un más que **pulido guion** que nos narraba la odisea de Niko Bellic, un inmigrante y veterano de guerra de Europa del Este que llegaba a Liberty City (una LC ya prácticamente idéntica a la Nueva York del mundo real) con la esperanza de comenzar una nueva vida y dejar atrás los fantasmas del pasado; algo que, por supuesto, será mucho más difícil de conseguir de lo que él cree. En la aventura, Niko se cruzaba con dos personajes, el motero Johnny Klebitz y el guardaespaldas Luis Fernando López, que protagonizaron posteriormente sus propios capítulos en *GTA IV*. Éstos no fueron otros que las expansiones *The Lost and Damned* y *The Ballad of Gay Tony*, lanzadas en 2009 como exclusiva temporal para Xbox 360, llegando un año después a PS3 y PC.



Ya en 2013, Rockstar North presentó el hasta ahora último título de la saga. ***Grand Theft Auto V***, llegado inicialmente a 360 y PS3, nos devolvía al estado de San Andreas, aunque en esta ocasión se quedaban fuera San Fierro y Las Venturas, ya que **solo podíamos recorrer Los Santos** (una Los Santos infinitamente más grande y detallada, eso sí) y alrededores. De nuevo, el protagonismo se compartía entre tres personajes, aunque en esta ocasión se nos brindaba la posibilidad de alternar entre ellos siempre que quisiéramos en lugar de vivir sus odiseas por separado. Franklin Clinton, Michael De Santa y esa bomba de relojería sin temporizador llamada Trevor Philips nos llevaban de la mano por una historia de atracos absorbente y repleta de giros de guion. El juego era fabuloso, lo normal en la saga, aunque venía acompañado de **un extra que dio un vuelco** a la franquicia, convirtiéndola en algo distinto a lo que siempre fue.

Ese algo no era, o más bien no es, otra cosa que ***Grand Theft Auto: Online***. Rockstar llevaba ya varios años intentando hacer que *GTA* irrumpiera en el mundo online. Con los dos *Stories* de PSP dio sus primeros y dubitativos pasos, y con *GTA IV* ya comenzó a ensayar más en serio. Pero fue con *GTA Online*, introducido en *GTA V* cual caballo de Troya destinado a arrasar con todo lo que tuviera alrededor, cuando ya todo eclosionó. Al principio **existieron problemas con los servidores,** pero cuando Rockstar los solucionó se desató una auténtica locura. El acceso a GTA Online es gratuito de inicio, pero está monetizado a conciencia, lo que ha llevado a que la compañía no deje de amontonar sobrecogedoras y multimillonarias paletadas de dinero con el invento. Así, Rockstar se ha centrado **únicamente en expandir el juego online**, dejando sola y desamparada a la experiencia *single player*. Aún no está confirmado un *GTA VI*, pero llegará tarde o temprano, y mucho nos tememos que *GTA Online* **ha sentado un precedente que hará que la franquicia ya no vuelva a ser la misma**. Para muchos, *Grand Theft Auto* ha sido grande por dejar al descubierto las vergüenzas de una sociedad capitalista que ni mucho menos es el paraíso que los poderosos predican. Por ello, es irónico que ese mismo capitalismo desbocado sea el que en la actualidad haya dejado la franquicia reducida a un espectáculo de tiros y explosiones multijugador en el que la sátira, los elaborados guiones o el impecable tratamiento de personajes brillan por su ausencia. Sea como fuere, **feliz 20 cumpleaños**, *Grand Theft Auto*. Que cumplas muchos más, y que lo hagas sin perder de vista, olvidar o renunciar a todo aquello que te ha hecho llegar justo donde estás ahora.

La vida en la gran ciudad

—

La saga *GTA* usa la sátira y el sarcasmo para dejar al descubierto las vergüenzas de la sociedad occidental. Las desventuras de Niko Bellic, inmigrante ilegal en Liberty City/ Nueva York, son buena prueba de ello.



DUELO A MUERTE ENTRE

gráficos e historia

Ya hace tiempo que los videojuegos rompieron la barrera de la jugabilidad para ofrecernos historias profundas, complejas e intricadas, pero hay quien se sigue quedando con lo estético.

POR RAMÓN MÉNDEZ

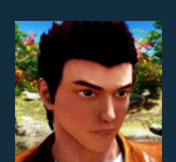
CUANDO UNA TEXTURA ES MÁS IMPORTANTE

Los cinco pilares básicos que compone todo videojuego

En la pasada Gamescom 2017 se presentó un primer *teaser* de *Shenmue III*. Era un **vídeo sencillo y bastante básico**, cuyo único propósito era demostrar que el juego existía, que iba avanzando en su desarrollo y, de paso, anunciar la nueva alianza con Deep Silver para su publicación. Entre otras cosas, ese pequeño *teaser* (y la elección de la palabra es importante, puesto que no se habla de tráiler siquiera) nos dejaba pequeños **guiños argumentales** que los amantes de la franquicia, ansiosos de información tras más de 15 años esperando, no dudaron en analizar minuciosamente. ¿Es Lan Di el que se ve al fondo? ¿Quién es ese maestro con el que entrena Ryo? ¿Son eso señales de la magia que se percibe al final de *Shenmue II*?

Pero, al mismo tiempo, ese *teaser* tan prematuro **carecía completamente de animaciones faciales**. El propio Yu Suzuki dijo en varias entrevistas que habían decidido quitar las animaciones del vídeo para trabajar en ellas y volver a introducirlas más adelante en el proceso de desarrollo, pero eso no evitó que **se vertiesen ríos de tinta virtual al respecto,** con infinidad de agoreros diciendo que *Shenmue III* sería un mal juego, que **no iba a ser puntero técnicamente**, que menudo desperdicio del dinero de esos estafados que pagaron en el Kickstarter. Misteriosamente, **casi ninguno** de los agoreros ha jugado a los originales, pero debido a la fama que precede a este título, esperan de él que sea el mejor juego de la historia, que rompa la industria del mismo modo que lo hicieron los origina-

> “
> EL PREMATURO TEASER DIO PIE A QUE LOS AGOREROS VATICINASEN UNA CATÁSTROFE



¿Una imagen vale más que mil palabras?

Es cierto que el apartado visual es lo que primero llama la atención, pero bajo el carbón puede haber un diamante.


GRÁFICOS O DETALLES

La comunidad se divide en dos

les en su momento. Pero **hay que saber contextualizar la situación** para saber que eso es muy difícil con esta entrega; si acaso, con el posible *Shenmue IV* si esta entrega sale lo bastante bien como para que se financie ya sin necesidad de la ayuda de los jugadores. El asunto de todo esto es que, con un simple *teaser* de apenas unos fondos y un par de personajes, se ha puesto de relevancia que la comunidad de jugadores **está dividida en dos**: los que se fijan en los gráficos ante todo y los que buscan las sutilezas para saber más sobre la historia de fondo que se oculta.



Obviamente, estamos hablando de una industria de ocio en la que cada uno puede fijarse en lo que prefiera y dar mayor importancia a unas cosas que puedan ser irrelevantes para otro. Pero **se antoja un poco agotador ver cómo todo acaba en discusión y negatividad** cuando el objetivo último que deberíamos tener todos es el de disfrutar de los videojuegos, puesto que para eso están concebidos. Y dentro de eso, **habría que hacer algo de autocrítica** dando un paso atrás y recordando qué es un videojuego. De hecho, este tema es tan profundo en sí mismo que Isaac López Redondo llegó a dedicarle un libro entero en 2014

Es posible que cada persona tenga una **imagen mental distinta** a la hora de intentar dar respuesta a esta pregunta, ya que las propias condiciones especiales de un videojuego atienden a numerosas explicaciones. A finales de los 80, fecha en la que se recogen **los primeros intentos de hallar una definición**, se hacía especial hincapié en **tres elementos distintos** del videojuego: su **componente tecnológico**, el **tipo de videojuego** del que se trate y el **soporte en el que se juegue**. A partir de esas definiciones

¿Qué es un videojuego?

Difícil de definir y cada uno buscará una cosa, pero son innegables los cinco pilares básicos. Cuanto mejor funcionen todos ellos, mejor será el juego final

básicas se fue ahondando en las funcionalidades del videojuego, en el vínculo interactivo que se genera entre juego y jugador, o en la necesidad de sumergir al jugador en la pantalla para que se sienta parte de la aventura que está viviendo. El problema inherente a todos estos estudios es que todo intento de definir un videojuego **puede acabar cayendo muy pronto en la obsolescencia**, ya que algunos académicos llegan a puntualizar que una larga historia de definiciones fallidas puede llegar a convencernos de que es **algo imposible de definir.** En ese aspecto, se considera casi fundamental delimitar y acotar un poco en qué consiste un videojuego para poder estudiarlo y acercarnos un poco más a la comprensión de un sector tan amplio, variado, complejo y volátil que sus propias características varían de una generación a otra. El sector no ha dejado de crecer durante las últimas décadas y, sobre todo, durante los últimos años, hasta el punto en que **los elementos** a tener en cuenta a la hora de desarrollar un videojuego **son cada vez mayores** y se adaptan a las necesidades del mercado.

Es ahí donde nos encontramos diferentes percepciones de lo que es un videojuego. La evolución de los sistemas de juego, de las metas de alcanzar, de la sofisticación visual e incluso de la incidencia de la historia **fueron alterando inexorablemente la propia percepción que el usuario podía tener de sus juegos favoritos**. De hecho, más allá de la interactividad (que se convierte en el eje común de toda producción de ocio electrónico), hay académicos como Newman que destacan que todo videojuego **consta de cinco elementos esenciales:** gráficos, sonido, interfaz, jugabilidad e historia.

Personalmente, me encanta la reducción de lo que es un videojuego a esos cinco pilares básicos, ya que es lo más parecido a una **definición atemporal** que se puede llegar a conseguir. Y en el fondo, cuando uno se adentra en los foros o las redes sociales, ve que de lo que habla la gente son siempre esos cinco elementos, todos ellos igual de importantes para calar en el usuario. Habrá jugadores a los que **una buena historia les compense una mala jugabilidad**, y otros a los que **unos buenos gráficos les compensen una mala historia**, por ejemplo. Hay juegos que, directamente, renuncian a jugabilidad e historia para ser un espectáculo audiovisual que embelese al jugador. Son diferentes propuestas, pero todas ellas giran en torno a esos pilares, y cuanto más alta calidad se alcance en cada uno de ellos por separado, mayor será la satisfacción y el calado del juego entre el gran público. Pero, por algún motivo, **parece que el espectáculo visual está siempre por encima de una buena narrativa** y una buena historia, cuando este pilar es muy importante de cara al poso que va a dejar un juego en los usuarios. Las dinámicas jugables y los gráficos se quedan anticuados y pasan de moda, pero una buena historia perdura en el tiempo. Todos lo pasamos en grande jugando a *Super Mario World*, pero luego los *remakes* se piden de *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid*, *Shadow of the Colossus*, *Fear Effect*… **Juegos en los que prima la historia**. Incluso Rule of Rose, un juego con una jugabilidad muy por debajo de lo esperado, se convirtió en un clásico gracias a su narrativa y a su argumento, polémico, crítico y profundo por igual.



La tolerancia ante todo

—

Es muy fácil creer que lo que uno busca en un videojuego es mejor que lo del vecino. Todas las opciones son igual de respetables

De hecho, el propio Mario es un buen ejemplo bastante ilustrativo de la evolución del sector en este aspecto. Es una de las producciones clásicas de más calado, que en *Super Mario Bros.* se basaba en **mecanismos básicos de interacción usuario-personaje**, con saltos en pantallas de *scroll* horizontal para superar plataformas hasta llegar al último nivel y cumplir un cometido tan básico como salvar a la princesa. Ya en *Super Mario 64*, una década después del título original, se puede observar cómo **la narrativa fue ganando importancia** hasta el punto de que lo que antes eran simples secciones de plataformas ahora se compaginaban con textos y diálogos que daban un poco más de profundidad a la producción. Si bien era todo muy básico todavía, la incidencia cada vez mayor del texto se hacía patente. Otra década después, *Super Mario Galaxy* se convertía en el testimonio de que hasta un sencillo juego de plataformas **se beneficiaba de diálogos y secuencias de vídeo**, de interacción con otros personajes y de dar un bagaje y un trasfondo a todos los personajes para que todas sus aventuras en pantalla tuviesen más sentido para el jugador. Si nos salimos un poco del género principal del personaje, nos encontramos con que varias de las producciones más queridas y recordadas del personaje entre los usuarios son *Super Mario RPG*, la franquicia *Paper Mario* y la franquicia *Mario & Luigi*, todos ellos juegos de rol con ingentes cantidades de texto en los que la historia se convertía en el elemento más importante. El éxito de estos subcapítulos es evidente, con varias entregas lanzadas en cada uno.

Al final, todo esto **no deja de ser un debate estéril** en el que cada uno va a defender lo que más le guste. Pero desde aquí queremos romper una lanza por los que prefieren historias a otros aspectos, ya que parecemos los denostados cuando alguien nos dice, con demasiada frecuencia: «Sí, la historia puede estar muy bien, pero ¿tú has visto esos gráficos? Así no hay quien juegue». Cuantísimas obras maestras se habrán dejado de disfrutar a lo largo de la historia por no ser capaz de ver más allá de una espectacularidad técnica que mañana ya estará desfasada.



5 MUNDOS QUE CAMBIARON EL

mundo

Aunque rara vez se habla específicamente de ellos, los escenarios en los videojuegos son mucho más que simples decorados. ¿Cuáles son las fórmulas que mejor funcionan? ¿Por qué funcionan tan bien en sinergia con cada tipo de juego? Averigüémoslo.

POR MIGUEL ARÁN



Desde primitivas fases a ambiciosos universos virtuales. Los escenarios en los videojuegos siempre han cubierto una doble función: **escenográfica y pragmática.** Lienzos y a su vez contenedores de mecánicas. Un buen diseño de niveles ofrece **un entorno característico y atractivo** en el que basar la acción, y a su vez está construido con milimétrica precisión para aprovechar cada decisión de diseño y ofrecer una experiencia de juego sin fisuras. En este reportaje os desglosamos cinco ejemplos de títulos que alcanzaron esa excelencia, y nos demuestran la importancia que este área del diseño posee para el conjunto.

Final Fantasy VI: Mutatis mutandis

La sexta fantasía final de Squaresoft es uno de los **más precoces ejemplos de causalidad narrativa**: es decir, que las acciones de los personajes afectan a su entorno.

A partir de cierto evento de la historia de Terra se suceden **cambios en el mundo que habían conocido los jugadores hasta ese momento**. La belleza natural de las montañas, prados y bosques deja paso a un erial de vegetación muerta. Los monstruos son sustituídos por engendros aún mayores, y el cielo azul intenso muda hacia un **naranja árido,** que sume al mundo en un aterdecer perpetuo.

También destacan varios escenarios diseñados con fines estrictamente narrativos, como *atrezzo* para secciones clave del argumento, siendo el más conspicuo **el palacio de la ópera**. Pero otros más discretos —como cierto acantilado— dan cabida a **momentos sorprendentemente dramáticos** que han quedado grabados a fuego en nuestra memoria.

Por si fuera poco, *Final Fantasy VI* exprime la potencia de Super Nintendo para bien. El *pixel art* y las paletas de colores en los fondos han envejecido comparativamente bien. Las animaciones del escenario: pródigas en engranajes, hélices y chorros de vapor (atmósfera *steampunk* antes de que fuera *mainstream*); pero sin renunciar al toque medieval-fantástico. El tamaño y detalle de los *sprites* enemigos, los efectos de ataques e invocaciones, y muy especialmente el uso creativo del **modo 7 de SNES** —en secuencias que van más allá del faux-3D del mapamundi— conforman una simbiosis artístico-técnica que resulta en uno de los mundos no poligonales más perfectos, e inolvidables, jamás concebidos.

Territorio RPG

—

El propio concepto de persistencia se haya intimamente ligado a este género, al ser un elemento necesario para cimentar una cierta complejidad narrariva. En ese sentido no podemos dejar de nombrar el mundo de *Ultima Online* como decano de los MMO

***Resident Evil 1*: El enemigo interior**

Un diseñador de escenarios hábil **es capaz de crear una ilusión de continuidad**, de engañarnos con que existe un mundo entero más allá de lo que vemos representado en los límites del juego.

No obstante *Resident Evil 1* es un ejemplo **de lo contrario llevado a la perfección.** La mansión y sus instalaciones actúan como un sistema estanco. El trasfondo te cuenta hechos que suceden fuera, pero no son relevantes para la experiencia en sí. El jugador asume que está atrapado en la mansión: **un entorno diseñado artística y jugablemente para ser opresivo e inquietante**.

La cámara fija hace de la necesidad virtud, convirtiendo una limitación técnica en un genial elemento disruptor: por una parte aporta un **sereno sentido del suspense**, por otra sabotea al jugador con ángulos de cámara aberrantes que le dificultan localizar a los enemigos haciendo que algo tan sencillo como cambiar de habitación, animación de puerta mediante, le cause desazón.

Así pues tenemos un escenario en el que "encerrar" al jugador, pero es **la cohesión del apartado visual lo que hace que funcione**. El diseño artístico —y lógico— de cada sala para que el conjunto resulte creíble. A lo largo de nuestro periplo zombi recorreremos las mismas estancias varias veces. Nos perdemos en ocasiones, en otras nos confundimos de puertas. Mientras tanto, el juego nos convierte en **nuestro peor enemigo a base de mantenernos en tensión constante**. Los zombies no son una gran amenaza en sí: quedarte paralizado vaciando preciados cargadores contra ellos, lo es.

La tétrica mansión Spencer, con sus velas, pasamanos, relojes y cuadros perturbadores es **un cliché directamente importado del imaginario del terror clásico**, al que solo hubo que añadir un pequeño componente de ciencia ficción que justificase la debacle zombie.

Ovejas Negras

Del mismo modo que la mansión y anexos del *RE1* son un ejemplo perfecto de 'sistema estanco' que funciona a favor del juego, la 5° y 6° entrega de la saga son tristes demostraciones de escenarios mal delimitados: llenos de muros invisibles y que fracasan a la hora de aislar psicológicamente al jugador

Los gráficos del *RE* original **han envejecido fatal** aun dentro de la plataforma, pero afortunadamente tenemos el *REmake* que comparte el mismo sustrato con un apartado visual sublime. Ello nos permite **emular la experiencia original** aún faltándonos la mirada bisoña de los 90.

No es el primer juego en explotar esta idea: el *Alone in the Dark* de 1992 podría ser considerado un tosco precursor, pero cuesta catalogarlo como survival auténtico por su lentitud a los controles.

***Super Mario 64*: Abstracta revolución en 3D**

Pocos son los juegos que han definido un género desde cero, y eso hizo Nintendo EAD en 1996. Hasta entonces los primeros juegos de plataformas en 3D **se habían limitado a trasladar la función del *scroll lateral*** a escenarios poligonales. Todos tenemos en mente el típico plataformas 3D primigéneo, basado en fases cortas—o separadas por *checkpoints*— que funcionan como recorridos prefijados: pasillos en que los desarrolladores usaban la tercera dimensión para dar un poco de anchura al trayecto, y nada más.

Pero Miyamoto y compañía rompieron la baraja. Entendieron lo atractiva que puede resultar la exploración adecuadamente incentivada. **No tuvieron miedo al vacío: lo llenaron**. Y así es como surgieron quince coloridas fases que seguimos recordando con devoción dos décadas después. Las limitaciones técnicas de esta primera incursión se vieron perfectamente disimuladas por el **diseño artístico, abstracto y minimalista**, pero muy en la línea del ya clásico universo de bloques y monedas del mito bigotudo.

El paradigma había cambiado: ya no se trataba de llegar hasta el final de fase, **si no de encontrar múltiples coleccionables en cada zona** guiados por escuetas pistas y sutiles deci-

> "UN MUNDO ABIERTO BIEN PLANTEADO ES CAPAZ DE RESISTIR EL PASO DE MUCHAS HORAS DE JUEGO

siones de diseño. Los mundos eran muy variados, con múltiples secretos… podrías pasarte horas solo por el placer de descubrir hasta el último rincón de un nivel. Tanto era así que hasta el castillo —*lobby* que conectaba las fases— ocultaba sus propias sorpresas e invitaba abiertamente a procrastinar.

En otras palabras: Nintendo supo crear unos escenarios tan **divertidos de visitar**, que el desafío jugable pasó a un segundo plano. Fue la **sensación de descubrimiento** constante la que propulsó a los jugadores a través de su experiencia, sin menoscabo de una jugabilidad casi perfecta. Simplemente, Nintendo.

Dark Souls: Las mil puertas del reino de la crueldad

La obra magna de From Software. Un juego que escribió **su nombre en la historia con la sangre sudor y lágrimas de sus jugadores.** Hay pocos títulos —o ninguno— sobre los que se haya escrito tanto en los últimos años. No hay jugador habitual al que no le suenen algunas de las claves de su éxito.

Cientos de artículos clónicos **se jactan de su dificultad**, o recuerdan al lector curioso que "hay que jugarlo para entenderlo" o que "las palabras no le hacen justicia", pocos son los que ponen el foco en analizar las claves de su abracadabrante universo físico.

Lamentablemente no entra dentro de los objetivos de este artículo, ni de mi alcance, diseccionar el correlato *lore*-universo de este fascinante juego. Pero puedo resumir por qué *Dark Souls* es en sí una clase magistral en diseño de mundos virtuales.

Por una parte está **su impecable estética, tributaria de los grandes** clásicos de la fantasía oscura entre los que destaca poderosamente el manga de *Berserk*.

Es una gozada pasear por los majestuosos y decadentes parajes de *Dark Souls*, y atisbar una época de esplendor pasado a través de su arquitectura. Testigos agónicos, ecos de civilizaciones que cayeron en desgracia.

Por otra parte está la perfección con la que los desarrolladores han sabido **acotar ese universo**, interconectándolo y plegándolo sobre sí mismo una y otra vez como forjadores de acero damasquino. Áreas que conectan con otras mediante puertas, ascensores, pasadizos, escaleras de caracol, puentes levadizos…etc.

Los jugadores van comprendiendo la **complejidad intrínseca del conjunto**: descubren atajos por accidente pero terminan por entender el mapa como un todo. Solo así se convierten en los amos y señores del juego, con una sensación de dominio del entorno que contrasta con el desamparo de las primeras horas de juego.

Zelda BotW: Abrumador reino, naturaleza indómita

Aunque polémico por su deliberado distanciamiento de la fórmula *mazmorrera*, nadie puede negar que *Breath of the Wild* supone **una vuelta al concepto original de la saga:** exploración sin ambages. El hecho de que haya optado por un argumento ligero, y permita que éste se disperse aún más por su mapeado, ya es toda una declaración de intenciones.

Las claves por las cuales este juego ha irrumpido directamente en el artículo son dos: **escala** y **atención por el detalle**.

Pese a sus excelente diseños, ningún personaje de *BotW* **puede soñar siquiera con hacerle sombra a la belleza natural de un atardecer en esta edición de Hyrule**. Ni el más intenso de los combates puede competir con el poder fulgurante de una tormenta desatada. El protagonista absoluto es el entorno, y todo lo demás palidece en comparación.

Pero no solo estamos hablando de un mapa que supera en extensión al de todos los zeldas anteriores juntos. También somos testigos de un universo que **rebosa vida virtual**. Flora, fauna y seres de todo tipo pueblan las distintas áreas del juego, llegando a conformar ecosistemas de facto.

Posee muchos elementos, pero el verdadero mérito es hasta qué punto **éstos pueden interaccionar entre sí**. La inteligencia artificial de los enemigos y los animales ofrece momentos gloriosos. Igual que la combinación de agua y electricidad, o la influencia del viento sobre los incendios. La mayoría de esas mecánicas han sido introducidas adrede, otras surgen fortuitamente de las interacciones de un sistema tan complejo que termina por cobrar vida propia.

Un mundo abierto bien planteado es capaz de **resistir el paso de decenas de horas de juego**, manteniendo al jugador ilusionado. Este Zelda va más allá, además ha creado un ente biológico e indomable. El último gran hito en el diseño de mundos virtuales.



Ad Futura

—

Aunque es pronto para saber si *Zelda BotW* creará escuela entre los desarrolladores, no han sido pocos los creativos que se han apuntado con entusiasmo a la idea. El mismísimo Hajime Tabata dijo sentirse muy inspirado por él de cara a próximos desarrollos… ¿Tendremos un *Final Fantasy of the Wild*?



EL CEREBRITO DE

la bestia

Nintendo está más activa que nunca, y ha encontrado el filón perfecto para que tanto coleccionistas como especuladores se froten las manos. Las consolas en formato mini no aportan mucho, pero, ¿y lo bonitas que quedan en nuestra estantería?

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Nintendo pareció dar con la clave antes de proponérselo siquiera. Desde que empezó a dedicarse de lleno al desarrollo de videojuegos se ha consolidado como la empresa por excelencia de esta forma de entretenimiento. Y no es para menos; **está avalada por innumerables casos de éxito tanto en lo que a videoconsolas como a títulos se refiere**. Creadores de sistemas que han pasado a la historia y dueños de auténticos iconos pixelados, nadie puede culpar a «La Gran N» de tener una fobia irracional a eso de salir de la zona de confort. Eso y que **la nostalgia siempre vende**, y más si está bien hecha. Y quizá por eso ahora han decidido quedarse en la acera de las mini versiones de sus consolas más icónicas. Ya ocurrió con su NES Mini: un emulador al uso que te vaciaba gran parte de tu cartera, con un catálogo que contenía un número limitado de títulos y le faltaban tantísimos otros, pero… ¡Mírala, es una NES en miniatura! ¡Una auténtica cucada! Lo suficientemente mona como para llegar a agotar las existencias. Quizá ese es uno de los motivos que impulsaron a Nintendo a seguir dicha senda y presentar la SNES Mini.

Nintendo se consagró a principios de los noventa como la desarrolladora de *hardware* y *software* por antonomasia cuando, ni corta ni perezosa, aguantó estoicamente los envites del valiente sistema de 16 *bits* de una SEGA que aspiraba a usurparle el trono. La guerra de consolas pasó a ser uno de los eventos más queridos por los jugadores de huesos amarillos y, aunque ambos sistemas se merecen la medalla de oro, a nadie le sorprende que la SNES de Nintendo —bautizada Super Famicom en Japón— sobrepasase las expectativas. **Un catálogo impoluto que cobraba vida como un niño de los noventa jamás habría imaginado**. Así que, si la NES Mini llegó a calar hondo en el público, más lo haría una versión en miniatura de una de las mejores videoconsolas de la historia. De modo que se pusieron manos a la obra para lanzar, en septiembre de 2017, la segunda tanda de su nueva gallina de los huevos de oro: una SNES Mini que cuenta con un total de **veintiún juegos**. Menos que los de su predecesora, pero, ¿que dan más de sí? La respuesta es clara: sí… Y no.

El catálogo de la SNES es exageradamente inmenso, como el de cualquier consola de los noventa que se precie. Pero eso no impide que la SNES Mini abra paso a algunos de los clásicos que más cautivan a los nostálgicos, como *Donkey Kong Country*, *F-ZERO*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Mega Man X*, *Star Fox*, *Super Castlevania IV*, *Secret of Mana*, *Super Mario Kart*, *Super Mario World*, *Yoshi's Island* o *Super Metroid*. Y nos hemos comido casi **medio catálogo** nombrando una serie de títulos sobresalientes que a todos nos encanta ver en la pantalla de nuestro televisor, y más si es en alta definición. Pero una parte de nuestra lógica no puede evitar caer en el pensamiento obvio: que la SNES Mini, igual que su predecesora, no deja de ser un **emulador cerrado** cuyo mayor atractivo es considerarse una **réplica a tamaño cuco de la consola a la que está emulando** realmente. Y habrá quien considere, incluso, que el catálogo es insuficiente y que faltan muchísimas joyas ocultas. Y tendría razón.

La joya oculta de Super Mario

—

Si bien no es el primer juego que se nos viene a la mente hablando del fontanero, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* está considerado como uno de los mejores títulos protagonizados por él, con unos gráficos impecables para la época, una banda sonora destacable y mucho humor.

Estéticamente no hay cabida para ninguna pega que no sea una queja gratuita. Y es que la SNES Mini es exactamente eso: una Super Famicom con sus curvas y con su brillo, un diseño atractivo cuyo sistema de *plug & play* supera con creces al de la NES Mini, además de que los cables de sus mandos son más largos y, por ende, todo es más llevadero y fácil de manejar. Pero lo que nos interesa es su interior, que es lo que acaba enamorándonos, y cierto es que tenemos de todo para elegir. SNES Mini nos ofrece **acción, aventuras, carreras y luchas**, y se podría afirmar que es muy difícil que una persona no disfrute, al menos, con uno de sus juegos. Es cierto que en esta ocasión han ido a lo seguro con un buen número de clásicos y añadiendo alguna que otra sorpresa. La SNES Mini nos da la opción tanto de desconectar como de pasarnos horas y horas pensando en estrategias y recorriendo mundos. Más lo segundo que lo primero, eso sí. Y todo esto a unos 60 Hz. que consolidan estos títulos con una imagen más nítida y colorida, fotogramas que viajan a una velocidad mayor y más fluida. Pero en un catálogo de veintiún títulos va a haber **ausencias notorias** que pueden ser paliadas con el *hype* del momento a la hora de enchufar la SNES Mini por primera vez. Lo malo es que, una vez superada la emoción al recorrer la biblioteca cerrada de la pequeña consola, echamos en falta títulos como *Chrono Trigger*, *Killer Instinct*, *ActRaiser* o algún que otro *beat'em up* como *Final Fight* o *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*. La buena noticia es que se ha aprovechado la ocasión para incluir en la selección un total de **tres juegos que nunca llegaron oficialmente Europa** y que cosechan críticas muy favorables y un cariño desmesurado por parte de los aficionados más veteranos: ***Earthbound*, *Super Mario RPG* y *Final Fantasy III*** . Además, se incluye un juego desbloqueable y totalmente inédito: ***Star Fox 2***. El gancho del cerebrito de la bestia pasa a ser este: **títulos que no pueden jugarse de forma oficial en ningún otro sistema que no sea la SNES Mini**. Y es precisamente *Star Fox 2* el que se convierte en el cebo perfecto. La decisión de Nintendo de introducir este videojuego llega a ser el motivo de peso para hacerse con una SNES Mini: jugar la legendaria secuela cancelada de un gran clásico, más sabiendo que su emulación no sería tan sencilla.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

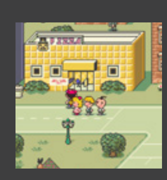
POCOS JUEGOS, PERO MUCHAS HORAS

Una consola pensada para sentarse y disfrutar

La SNES Mini es, como ya he mencionado, un emulador con una forma muy bonita. Una pieza de coleccionista que no hace feo en ninguna estantería y que, siendo justos, ha aprendido de los errores de la NES Mini y entrega títulos mucho más llamativos a su público. La mala noticia es que, quitando *Star Fox 2*, **un emulador al uso podría haber paliado este vacío** dependiendo del tipo de jugador que le eche la mano encima a esta pequeña bestia. Y es que vivimos en una era tan tecnológica que es muy fácil enganchar un emulador cualquiera a la televisión y jugar a todo lo que nos plazca en alta definición. Ahí tenemos la Raspberry PI, arrasando en los salones de cientos de *gamers* enamorados de ese artefacto que bien podría ser como la famosa TARDIS de *Doctor Who*: más grande por dentro de lo que aparenta por fuera. Pero no podemos quitarle mérito a Nintendo por intentarlo.

Al menos podemos decir que la SNES Mini es muy **manejable e intuitiva**, e incluso una persona que no está habituada a jugar a videojuegos o a utilizar videoconsolas puede dominarla sin problema alguno. Mi novia, jugadora asidua pero no aficionada a esta consola, no tuvo ningún problema de encontrarse dentro de la SNES Mini, ni tampoco al escoger un juego con el que disfrutar en una biblioteca tan diversa. A eso se le añade un **menú con opciones de personalización** que convierte en única la experiencia de cada jugador. Puede que ahora no sea lo mismo que hace veinticinco años, cuando Nintendo revolucionó el mercado con una de las mejores videoconsolas de todos los tiempos, pero no cabe duda de que **el disfrute está asegurado**.

> “
> SU GANCHO: TÍTULOS QUE NO PUEDEN JUGARSE DE FORMA OFICIAL EN NINGÚN SISTEMA QUE NO SEA ESTE



El diamante en bruto de Nintendo

—

Si bien su precuela, *Mother*, no vio la luz en occidente, *Earthbound* sí que llegó al continente americano, pero nunca a Europa. La SNES Mini nos trae, por fin, este RPG de culto adorado por los *gamers*.

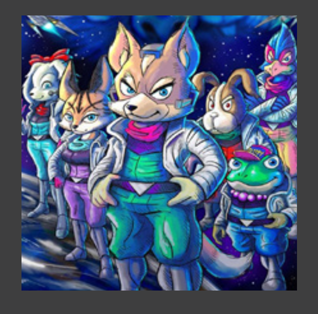
LOS JUEGOS INÉDITOS COMO CEBO

Una pieza de coleccionista

...y poco más

No os voy a engañar: la SNES Mini está lejos de ser perfecta y su selección de títulos se ha dejado muchas cosas en el tintero, algo que se podría haber solucionado fácilmente si el número hubiese sido mayor que veintiuno. Pero augura un futuro aceptable. De hecho, ya se está convirtiendo en todo un pelotazo en ventas, **agotando existencias en el mercado icluso antes de salir a la venta**. El mayor "pero" de esta pieza de coleccionista, amén de su predecesora, es el **catálogo cerrado** que no permite convertirla en el pequeño sistema que realmente podría llegar a ser. Porque un método para que estas nuevas mini consolas se conviertan en algo más que un capricho y saquen a relucir su auténtico potencial es otorgarles una especie de *store*, una tienda digital que permita acceder al inmenso catálogo de cada una de estas plataformas. Repito: existen muchas maneras de convertir un emulador en algo tangible, de modo que si dicho emulador físico tuviese este aspecto tan cuidado y tan precioso, Nintendo volaría muchísimo más alto. Que la Raspberry PI está genial, pero un bicho de esa potencia con el aspecto de esta SNES Mini, la NES Mini o cualquier consola mini que exista se convertiría en un producto muchísimo más llamativo. Horas y horas de clásicos, de joyas olvidadas y de títulos por descubrir, todas ellas dentro de un aparatito que, admitámoslo, **queda precioso en cualquier estantería**.

Cuestión de seguir buscando la linde perfecta, supongo. Porque lo que está claro es que Nintendo ha encontrado un filón que explotar, y seguramente otras empresan lo sigan. Y siguiendo así el camino de su predecesora, la SNES Mini innova, pero poco. Eso sí; quien quiera disfrutar de una tarde amena y entretenida para dos, tiene muchas opciones por delante. Y la SNES Mini es una de las más atractivas ahora mismo.



El miedo en tres dimensiones

—

Cuando todo estaba listo para distribuir esta secuela, Sony y SEGA lanzaron la PlayStation 1 y la Sega Saturn, respectivamente. El miedo a comparaciones injustas con estos sistemas superiores hizo que *Star Fox 2* fuese cancelado.



EL DÍA DE LA BESTIA

Xbox One X

El siete de noviembre llega a nuestras vidas el hardware más potente, hasta la fecha, de una consola. La nueva Xbox One ruge a 4K y sin contemplaciones.

POR ÁLEJANDRA PERNIAS

PROJECT SCORPIO ES XBOX ONE X

X de éxito, de exprimir y experimentar

Llevamos unos meses descubriendo a la nueva máquina de la familia de Microsoft. **Xbox One X**, antes conocida como Project Scorpio, es la consola **más potente hasta la fecha** y nos permitirá disfrutar de juego a puro 4K. Fue en el mes de abril cuando Digital Foundry nos acercaba a los entresijos que conforman a la bestia. Datos que son inalcanzables para la mayoría de los mortales pero diferentes medios se esforzaron en acercarnos. Poco a poco se fueron desvelando más datos y fue en el E3 de este año 2017 cuando pudimos conocer su apariencia, su precio y algunos detalles más.



LAS CAPACIDADES DE LA BESTIA ESTÁN A OTRO NIVEL

Las entrañas de la máquina

No hay duda de que Xbox One X cuenta con unas características **inmejorables** para los jugadores de consola. La máquina está diseñada para alcanzar **altas resoluciones** y dejar al usuario con la boca abierta.

- CPU: hecha a medida a 2,3 GHz
- GPU: 40 unidades de competición diseñadas a medida a 1172MHz
- Memoria gráfica: 12 GB GDDR5 con un ancho de banda de 326GB/s
- Unidad óptica: BR-UHD
- Disco duro : 1 TB 2,5 pulgadas

Han sido los meses de los **teraflops**, un término con el que parece que ya estamos todos más que familiarizados. La consola contará con **6 de estos nuevos conocidos** y, por lo que hemos visto, promete ser un auténtico estallido de emociones para los sentidos. Es bien cierto que

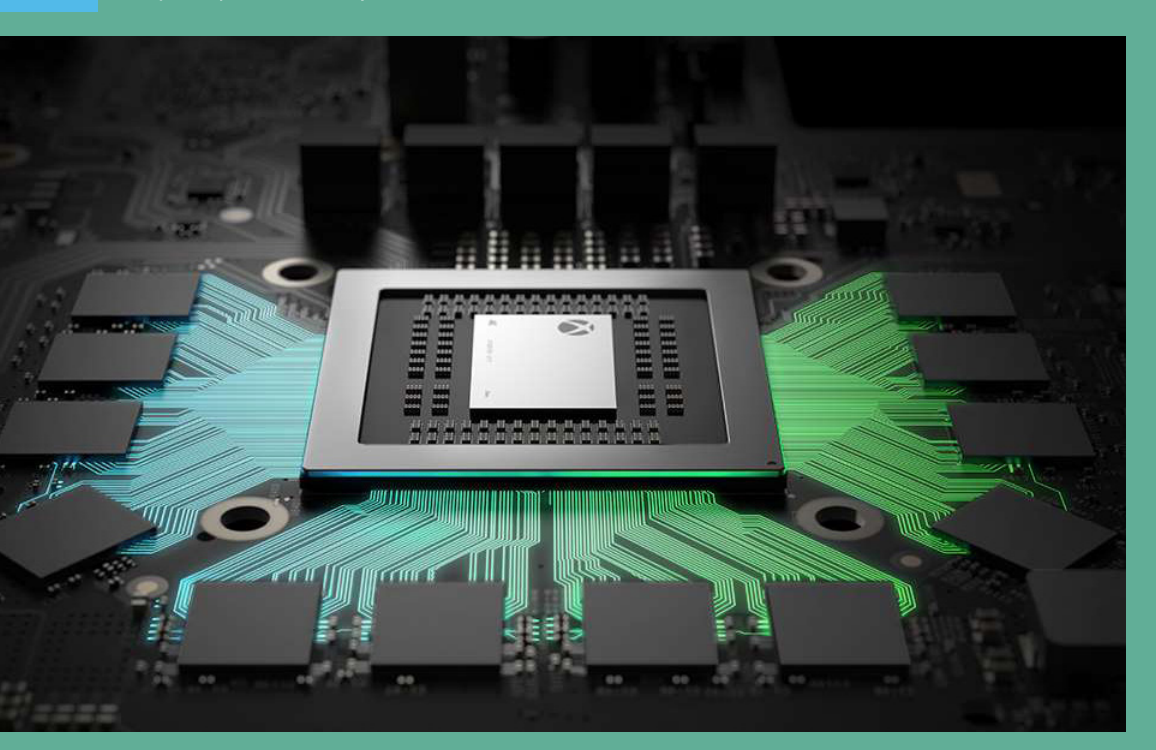


Superando barreras

—

Xbox One X va a permitirnos traspasar una barrera que hasta ahora solo estaba al alcance del PC.

POR ALEJANDRA PERNIAS



Puesta a punto

—

Podremos disfrutar de los grandes juegos del catálogo a 4K gracias a actualizaciones para Xbox One X.

los PC son mucho más potentes que la nueva de la familia de Microsoft pero a muchos usuarios no les agrada el juego en ese formato. Xbox One X **es una consola *premium*** pensada para todos aquellos que quieran jugar con la **máxima calidad posible.**

Los juegos a 4K nativo

Los juegos son los que venden una consola, eso lo sabemos todos, Xbox One X, por el momento, **no va contar con juegos exclusivos propios.** Es decir, la bestia compartirá catálogo con la pequeña de la casa, Xbox One S. La única diferencia será la técnica.

Las últimas noticias hablaban del **retraso de uno de los títulos que más expectación levantaban** entre los exclusivos de la marca, *Crackdown 3*. Es obvio que no estaba listo para salir de ninguna de las maneras y se ha retrasado hasta el año 2018. Veremos si finalmente sale del cascarón y no sufrimos otro caso como el de *Scalebound*.

Retrasos y cancelaciones aparte, centrémonos en lo importante. Ya existe una amplia lista de títulos **Xbox One X Enhanced.** Esta característica aparecerá en las cajas de los juegos de la consola y nos indicará **que tiene las mejoras para exprimirse al máximo** en Xbox One X. Ya son más de 85 añadidos al plantel de mejorados para la bestia, las actualizaciones son completamente gratuitas si ya tienes el juego por lo que las facilidades son gloriosas.

Algunos de estos juegos que implementan una cuantiosa mejora son el nuevo *shooter* de BioWare que nos dejó alucinados con su demo en Xbox One X durante el E3 de 2017, ***Anthem***. Ubisoft también se suma al plantel y nos mostrará las pirámides del Antiguo Egipto en puro 4K con *Assassin's Creed Origins*. Juegos con más tiempo de rodaje como *Final Fantasy XV* o *For Honor* también se han subido al carro del modo *premium*.

Los exclusivos de la marca no podían faltar, de eso no cabe duda. Podremos recorrer los trazados de *Forza Horizon 3* y *Forza Motorsport 7* con la **máxima calidad de texturas** o pegar tiros a diestro y siniestro sobre los enemigos que se ciernen sobre nosotros en *Gears of War 4* y *Halo 5: Guardians*.

Uno que va a ser completamente surrealista en Xbox One X es ***La Tierra Media: Sombras de Guerra***, así lo dejó claro el equipo de desarrollo en una interesante entrevista sobre la bestia y esta nueva entrega de la saga inspirada en la obra de J.R.R. Tolkien.

Juegos con capacidades extra vamos a tener más que de sobra, tal y como ya ha explicado el equipo de la división Xbox; este *hardware* llega para ofrecer un determinado servicio, es un producto premium y **no necesita de exclusivos** propios para desempeñar con creces su función. Veremos si eso en el futuro cambia y Xbox One X se convierte en la nueva generación de consolas de Microsoft una vez que Xbox One S haya cumplido su ciclo.

Servicios muy bestias

Una de las características más notables en el ecosistema Microsoft **son los servicios**. Hay de todo tipo y para gustos colores. Lo mejor de todo es el trato de "familia" que la compañía norteamericana ha dado a la marca Xbox. Con la llegada de X tendremos **acceso a todos los servicios a los que estemos suscritos** en nuestra consola actual y podremos utilizarlos con toda la potencia de esta nueva máquina.

Tenemos a nuestra disposición el **Xbox PlayAnywhere** con el que no hay trabas a la hora de jugar a uno de nuestros títulos en la consola o en un ordenador con Windows 10. Toda una gozada si dispones de estas dos plataformas que no se discriminan entre sí. Juegos como *Gears of War 4*, *Halo Wars 2* o *ReCore* gozan de esta característica que amplia horizontes de juego.



El sistema de **retrocompatibilidad** también aterriza en Xbox One X, podremos disfrutar de la extensa biblioteca de Xbox 360, que ya hemos gozado en One, en este último *hardware*. Los juegos retrocompatibles llegan con **mejoras técnicas** que se hacen tangibles a la hora de recorrer los escenarios del título. Hemos podido ver múltiples comparativas de Digital Foundry en las que se puede comprobar el incremento del desempeño. *Red Dead Redemption*, *Bayonetta* o la saga *Halo* se pueden jugar al completo si tienes el título en tu estantería o tu biblioteca.

Además, uno de los anuncios que se dieron durante el E3 2017, en una conferencia de Microsoft bastante floja, nos dejó con ganas de más retrocompatibilidad. Los juegos de la **Xbox original,** que nació en el año 2001, van a llegar a este sistema que tantas posibilidades ofrece a los usuarios. Ya han sido confirmados *Crimson Skies: High Road to Revenge* y *Fuzion Frenzy*.

No nos olvidamos del Netflix de los videojuegos, **Xbox Game Pass** que permite disfrutar, por un pago mensual, de más de **100 juegos en la biblioteca**. Se van renovando mes a mes y entre ellos podemos encontrar, *Dead Rising 3*, *DMC* o *ReCore: Definitive Edition*.

¿El futuro de Microsoft?

No hay duda de que Xbox One X va a ser una gran máquina hecha **para satisfacer unas determinadas necesidades**. Así lo explica Phil Spencer, líder de la división, que ha dejado claro que no se trata de una nueva generación, la bestia **es un miembro más de la familia** y un producto *premium*.

Más allá de este nuevo *hardware* que puede ser, o no, todo un acierto en ventas, está claro que la marca **necesita una evolución en su catálogo**. Los servicios para el usuario son cuantiosos pero los jugadores necesitan algo más allá de *Halo*, *Gears of War* o *Forza*. Es necesaria **una nueva seña de identidad**, ampliar los géneros y un nuevo icono que se venda como representante de la marca Xbox.

Los juegos con campaña y centrados en un solo jugador **también escasean**, la compañía se centra principalmente en ofrecer juegos con un alto componente multijugador. Se echan en falta más aventuras en solitario que echen raíces y lleguen para quedarse. Hemos tenido *Quantum Break*, *Sunset Overdrive* o *ReCore* pero ninguna parece haber cuajado para tener continuación.

El lanzamiento de la bestia, Xbox One X, sería un momento perfecto para **anunciar algo nuevo que le dé la fuerza que le falta a la división de consolas**. Esperamos que en el futuro los vientos cambien y se compensen las carencias. Mientras tanto tenemos *hardware* de alta calidad para rato para echar partidas interminables a todos los multiplataforma del mercado y a los buque insignia de Xbox. ¿Se abre el camino de una nueva generación pero escalonado o estamos ante el final de las generaciones tal y como las conocemos? El tiempo dirá y habrá que ver los movimientos de Sony, principal competidora, al respecto.

La competencia **es sana para la industria** y es lo que más esperamos: competencia y que se ofrezca la mayor calidad de servicios, juegos y *hardware* para los usuarios. Recuerda que Xbox One X llega el 7 de noviembre, bajo el reinado de escorpio, para quedarse y desatar su poder a puro 4K.

La hora más oscura

—

La marca Xbox necesita centrar más esfuerzos en nuevas exclusivas que se mantengan con vida. Tal vez Xbox One X sea la excusa perfecta para innovar



EL MEJOR FANGAME

de Sonic

De *Sonic Mania* se han dicho muchas cosas pero, sobre todo, que hay demasiados elementos reciclados en el juego, que éste no es tan original como aparenta y no aporta tantas novedades. Y es verdad. Pero la verdadera pregunta es: ¿es eso realmente malo?

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

DINERO Y CARIÑO SUMAN UN PELOTAZO

La auténtica fórmula del éxito de Sonic Mania

Dicen que la imitación es la mejor forma de halago. Y puede que *Sonic Mania* sea un ejemplo perfecto por parte de sus desarrolladores. Porque, según el enfoque, podríamos decir que, sin duda, ***Sonic Mania* es el mejor videojuego *fanmade*** que ha sido inspirado por los mejores años de la saga del erizo azul.



Cuando parecía que los palos de ciego de SEGA condenaban definitivamente al erizo, la compañía decidió recurrir a Christian Whitehead (The Taxman para los amigos), Headcannon y PagodaWest Games para que recogieran entre todos un testigo en llamas. Pero este equipo olímpico estaba repleto de ganadores y fue así como el ambicioso proyecto al final obtuvo los resultados esperados. **Cifras muy positivas** con las que la SEGA reciente sólo podría haber soñado en un ataque de nostalgia de lo que una vez fue. Y no es para menos; *Sonic Mania* es un oasis para los nostálgicos de esta queridísima franquicia, y más dentro de ese desierto que la propia SEGA había creado maltratando a su adorada mascota. Y antes de que nadie se me lance de lleno al cuello, dejadme aclarar algo: **amo *Sonic Mania***. El juego se ganó mi corazón y mi dinero desde el momento en el que se anunció y, a medida que iban desvelando el desarrollo del título, yo me prendaba cada vez con más facilidad. La red se dividía en comentarios que se vanagloriaban con el retorno del Sonic más clásico y jugadores reticentes que no veían con buenos ojos el excesivo uso de recursos antiguos. **Demasiados niveles remasterizados**, demasiados enemigos ya vistos, demasiados pequeños detalles reciclados y disfrazados como *easter eggs*. Pero los pequeños detalles son los que hacen la vida. Y he de decir que ambas facciones tenían su parte de razón: ***Sonic Mania* es nostálgico**. Tan nostálgico que peca de poco original en cierto modo.

Un equipo no tan reciente

SEGA ya había sido encandilada por los desarrolladores de *Sonic Mania*. En 2011 distribuyeron el *port* de *Sonic CD* de The Taxman, quien acabó colaborando con Headcannon para desarrollar más *remakes* del erizo para móviles.



POR ÁNGELA MONTAÑEZ

DE FANÁTICOS PARA FANÁTICOS

Sonic Mania, desarrollado con el corazón

Aún recuerdo con cariño aquella época convulsa en la que me jugaba todos los *fangames* habidos y por haber de *Sonic the Hedgehog* que me iba encontrando por la red. Y había uno en concreto que me fascinaba porque acertaba de lleno en todo lo que SEGA había fallado: ***Sonic: Megamix***, un *hack* que convertía el primer título de la saga en un producto aún más perfecto, si cabe. Cinco personajes jugables en un entorno muchísimo más complicado, un reto que daba gusto intentar superar. Y algo muy bueno tenía que estar haciendo el equipo detrás de *Sonic: Megamix*, porque una de las mentes pensantes detrás del juego es también el **cabecilla de Headcannon** y, por ende, acabó participando activamente en el desarrollo de *Sonic Mania*. Y como jugadora asidua a su *fangame*, puntualizo que se nota en algunos aspectos del juego. En sonidos, en *sprites*, en decisiones ínfimas que acaban formando parte de un enorme conjunto. Por eso considero que *Sonic Mania* es una suerte de *fangame* oficial con el sello de la empresa que ayudó a dar a luz al erizo azul, porque **lo que le falta de originalidad, le sobra de cariño**.



Permitidme que me explique. *Sonic Mania* consta de un total de doce niveles propiamente dichos, de los cuales seis son originales y otros seis, un compendio de las zonas más queridas y/o carismáticas de las tres primeras entregas, rediseñadas con una cantidad ingente de nuevos caminos y detalles ocultos. Y es que *Sonic Mania* no presenta ningún problema con la verticalidad de sus escenarios; éstos se convierten en preciosos laberintos repletos de atajos escondidos, cada cual con su propio encanto. Pero si nos centramos en los seis niveles originales, ¿hasta qué punto han sido realmente creados desde cero? **¿Son tan novedosos como pensamos?**

Más que reciclar, recuperar

—

Mirage Saloon Zone nace de la deshechada Desert Dazzle, creada por The Taxman para el remake de *Sonic CD*. Ésta fue igualmente inspirada por Dust Hill Zone, un descarte de *Sonic the Hedgehog 2*.



Lo he jugado varias veces, intentando detectar más y más secretos ocultos y, si prestase atención absoluta a todos los detalles, quién sabe si averiguaría más de lo que sé ahora. Pero ya en mi primer contacto con *Sonic Mania* **pude percatarme de muchísimas cosas** a pesar del *hype* que me invadía y no podía evitar pensar constantemente lo mismo. Que el segundo acto de Studiopolis Zone bebe muchísimo de Casino Night Zone; que el primer acto de Stardust Speedway Zone me recuerda a una Marble Zone muy bien maquillada; que el segundo acto de Oil Ocean Zone, zona recuperada de la segunda entrega, ha fusionado sus elementos originales con los de Sandopolis Zone; que parte del primer mini *boss* del primer acto de Hydrocity Zone es un calco de la mecánica de la odiosa Labyrinth Zone; que el segundo acto de Flying Battery Zone recupera los *sprites* y los escenarios de Wing Fortress Zone; que la llegada a Mirage Saloon Zone es una Sky Chase Zone sin diferencias notable y más tarde, añade guiños a Spring Yard Zone. Enemigos a través de los niveles, mecánicas aisladas, detalles que no me pasaban desapercibidos y que me hicieron llegar a la conclusión de que ***Sonic Mania* es la secuela natural** de los tres primeros videojuegos del erizo, hecha por unos fanáticos muy apegados a la mascota de SEGA.

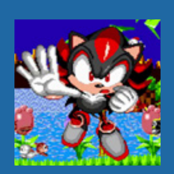
Y se podría decir que, en efecto, es así. Que las personas involucradas en *Sonic Mania* forman un equipo de entendidos y fanáticos lo suficientemente perfecta como para habernos entregado un producto sobresaliente. Porque, aunque parezca que tengo la piel muy fina, no me quejo en absoluto.

Yo considero que *Sonic Mania* es un *fangame* oficial distribuido por SEGA en un claro movimiento de dejar su mascota en manos de quienes mejor la conocen ahora mismo: **aquellos que se criaron con ella**. No voy a negar que desde su tercera entrega Sonic ha protagonizado algunos títulos notables, pero el consenso general indica que el erizo perdió su magia hace muchísimo tiempo. *Sonic Mania* ha recuperado ese toque especial, aquello que hacía que Sonic compitiese dignamente con alguien tan legendario como Mario. Y yo que me alegro.

Sonic Mania* rezuma amor por cada *bit y eso ahora mismo es más importante que la originalidad para nuestro erizo favorito. Sonic no necesitaba zonas imposibles, enemigos extremadamente elaborados ni una historia que ocasione quebraderos de cabeza; **Sonic necesitaba, simplemente, muchos mimos**. Por eso *Sonic Mania* ha sido un pelotazo a pesar de las constantes quejas sobre lo mucho que ha reciclado zonas, *sprites*, ideas y enemigos. Aunque los autores de dichas quejas pareciera que no han visto bien Studiopolis Zone o Press Garden Zone, o que no han estado atentos a los añadidos de las zonas remasterizadas, pues todas ellas conforman niveles extremadamente hermosos y complejos, con una verticalidad pasmosa.

> “
> SONIC NO NECESITABA UNA HISTORIA ELABORADA; NECESITABA, SIMPLEMENTE, MUCHOS MIMOS

Por eso *Sonic Mania* es mi *fangame* favorito de la saga de *Sonic the Hedgehog*, y el mejor hasta la fecha con diferencia. SEGA ha puesto el parné necesario y los desarrolladores simplemente han aportado aquello que la compañía perdió hace mucho tiempo: **la ilusión y el cariño**. Y eso es algo que sólo se consigue mediante una pasión desmedida por lo que se está haciendo.



Uno de los mejores juegos del erizo, hecho por fans

—

Sonic: Megamix es el *hack* del erizo por excelencia. Cancelado en más de una ocasión y aún vigente a día de hoy, su calidad era tal que fue el único fangame lanzado en formato físico, aunque fuese de forma no oficial.



NUEVAS FORMAS DE CONTAR:

Newsgaming

Los videojuegos no son un mero entretenimiento. Este medio goza de un potencial único para contar historias, reales o ficticias. Incluso para ejercer periodismo, como ocurre con los *newsgames*. Informarse mediante los videojuegos ya es posible.

POR ISRAEL MALLÉN

Periodismo y arte siempre han estado vinculados. Las *pinturas negras* de Francisco de Goya tenían un componente de crítica social inherente al periodismo. En los albores de la prensa impresa, las noticias más destacadas iban acompañadas por ilustraciones dibujadas a mano. Asimismo, la fotografía supuso el complemento perfecto para el oficio informativo ya desde sus inicios. Más tarde, el cine derivó en documentales cuyo formato acoge piezas en clave periodística como *Sicko*, de Michael Moore. Ni que decir tiene que el periodismo no podría entenderse sin la literatura y el dominio de las palabras para construir la realidad.

El penúltimo estadio de esa relación interminable es el *newsgaming*: informar mediante los videojuegos. Esta nueva forma de relatar los hechos destaca por su capacidad inmersiva, pues el lector/espectador, consumidor pasivo de medios como la televisión o el papel, se convierte en un actor activo. **Los videojuegos informativos requieren de la participación y razonamiento crítico del usuario**, que no puede limitarse a recibir datos. Gracias al rol activo que debe interpretar el consumidor, el *newsgaming* permite abordar y comprender mejor hechos complejos.

Los *newsgames* nacieron en 2001 de la mano de Gonzalo Frasca, periodista uruguayo creador de obras como *Kabul Kaboom*, en la que trata el conflicto entre Estados Unidos y Afganistán. Dos años después, el académico diseñó *September 12th*, su obra cumbre en tanto que pocos productos informativos alcanzan tal capacidad explicativa al representar los atentados del 11 de septiembre de 2001.

El *newsgaming* nació en un contexto de globalización más que incipiente para la que el periodismo tradicional no contaba con una respuesta sólida. Hechos como el 11-S requerían de fórmulas periodísticas que trascendieran las barreras idiomáticas y permitieran la comprensión del suceso sin importar la nacionalidad del público. Con tal fin, el videojuego informativo aúna lo mejor del código visual con la vinculación obvia entre causa y efecto. La acción del jugador tiene **una repercusión directa e instantánea en la pantalla**, por lo que facilita el entendimiento.

Desde entonces, el diseño de noticias videolúdicas ha ganado popularidad y ampliado su particular biblioteca, aunque todavía no trasciende el marco académico. Obras como *Democracy*, su secuela o *The Arcade Wire: Bacteria Salad* allanaron el terreno para el momento cumbre en el desarrollo teórico de la disciplina: la publicación de *Newsgames: Journalism at Play*. Publicado en 2010 y escrito por Ian Bogost, Simon Ferrari y Bobby Schweizer, proporcionó más visibilidad al género y profundizó en cómo cubrir eventos reales en formato videojuego.



Mariano Rajoy, el nuevo Guybrush

—

Mariano Rajoy es el protagonista de *El Secreto de Isla Moncloa*. Este *newsgame*, desarrollado en España, satiriza sobre la política nacional con atino y, con el mismo acierto, refleja la cultura política española

Reflexionar sobre la actualidad mediante la ludoficción es comprender el periodismo digital. La mayoría de piezas informativas se publican como una adaptación online de su correspondiente versión impresa, pero los *newsgames* se adaptan a las características intrínsecas del ciberespacio.

De acuerdo con la teoría expuesta por Ramón Salaverría, el contexto online posee siete rasgos fundamentales, aunque el profesor de la Universidad de Navarra destaca tres por encima del resto: hipertextualidad, multimedialidad e interactividad. Los *newsgames* son hipertextuales en tanto que pueden contener enlaces y que, por lo tanto, el lector amplíe la información disponible con fuentes complementarias de interés. Lo mejor es que no tienen por qué ser hipervínculos externos, pues ese material puede disponerse en el propio videojuego, con lo que **el *newsgaming* goza de una hipertextualidad inalcanzable para otras fórmulas**.

Títulos como *JFK Reloaded* son multimedia en tanto que integran elementos del lenguaje escrito y el audiovisual en el entorno digital. Pero, ante todo, son productos periodísticos interactivos como ningún otro. Su público es proactivo y debe razonar y actuar para obtener resultados.

Para el periodismo, el uso de *newsgames* constituye una nueva vía inmersiva para transmitir lo que acontece en el mundo. Para los videojuegos, el *newsgaming* supuso, ya desde su concepción, una oportunidad espléndida de trascender el entretenimiento y calar en el debate público. En el ámbito periodístico, el medio videolúdico progresa y abandona sus zonas de confort, en las que los títulos buscan divertir o erigirse como forma de expresión, para asumir una tarea otrora ajena: informar. En conjunto, el resultado es una pieza informativa muy completa que consigue atraer la atención del lector —vital en un contexto de infoxicación como el presente— y entretenerlo a la par que formarlo.

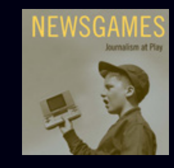
De entre los géneros periodísticos básicos —información, interpretación y opinión—, **el *newsgaming* goza de una naturaleza eminentemente interpretativa**. Para ser exactos, hibrida el género propio de los reportajes con el informativo, pero su mayor valor radica en su capacidad única para interpretar y hacer entender la realidad.

Plantean sus temas en base a una perspectiva concreta del suceso que abordan. La idea principal se transmite con una mecánica concreta porque su objetivo es ofrecer la visión del autor al respecto —lo que Ian Bogost define como retórica procesal—. Así, las acciones disponibles responden al mensaje que quiere transmitir el periodista en función de su interpretación de los datos. Por lo tanto, cada tema obliga a escoger con cuidado las mecánicas y los géneros ludoficcionales se le adaptan mejor .

POR ISRAEL MALLÉN

MÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO

El newsgaming nos permite entender mejor el mundo



Periodismo a los mandos

—

Newsgaming: Journalism at Play es un libro imprescindible para entender los videojuegos informativos. En todo proceso de legitimación, sin importar el ámbito, el estudio y teorización constituyen impulsos necesarios

Los *newsgames* contienen información, pero **no persiguen la consecución de un relato aséptico e impersonal**. Quieren enfocar los asuntos más complejos y destacados de la agenda para que su punto de vista constituya una base sobre la que el público pueda formar su opinión. La libertad, dirigida en todo videojuego conforme a los estudios de Víctor Navarro Remesal, se limita más que en otros cibertextos lúdicos e interactivos para transmitir un mensaje específico. Ese enfoque, como tal, es fruto de la subjetividad del autor. Como exponente de postín, *September 12th* refleja el potencial de esta nueva vía periodística. Este cibertexto lúdico e interactivo plantea como escenario el día después a los atentados terroristas del 11 de septiembre de 2001, en los que murieron 2.950 personas —según *The New York Times*, pues la cifra todavía hoy genera debate— y dos aviones derribaron las Torres Gemelas. En un contexto de odio hacia la comunidad musulmana, el jugador encarna a un militar estadounidense que debe bombardear a los terroristas ocultos en una ciudad árabe. No obstante, incluso el disparo más certero deviene en la muerte de inocentes, lo que radicaliza a más civiles. Es imposible cumplir el objetivo inicial en tanto que trasladar la guerra a las sociedades involucra inextricablemente al conjunto de la ciudadanía. Si la respuesta a la violencia es más violencia, el resultado son muertes de inocentes y, en definitiva, odio. *September 12th* pixela una enseñanza tan esencial como que seguir la doctrina del ojo por ojo nos dejará ciegos. En su llaneza, la obra de Gonzalo Frasca es un servicio público inestimable y **un ejemplo de periodismo inspirador**.

“

EN SU LLANEZA, *SEPTEMBER 12TH* ES UN SERVICIO PÚBLICO INESTIMABLE

Salvador Gómez enmarca al *newsgaming* en el grupo de los *serious games*. Este conjunto comprende a aquellos videojuegos concebidos con fines distantes al entretenimiento. Pero su carácter informativo no excluye la posibilidad de entretener al público. El mejor ejemplo, cómo no, **es español**. Se trata de *El Secreto de Isla Moncloa*, que sustituye a Guybrush Threepwood y demás protagonistas de Monkey Island por caricaturas de los principales políticos españoles. Rajoy se embarca en una aventura conversacional para entenderse con Albert Rivera, Pedro Sánchez, Pablo Iglesias, José María Aznar y Alberto Garzón. Desde luego, hay situaciones que solo encajan en la ficción. Como ocurría con Guybrush, el devenir de Mariano Rajoy en Isla Moncloa dependerá de la pericia al responder a sus adversarios. Su autor, LuisQuin, dibuja un retrato paródico de la política española que, queriendo o sin querer, representa con certeza el embrollo institucional que atormenta —y divierte— al populacho. La sátira siempre ha constituido una crítica encubierta que, como fotografía social, contiene un alto valor informativo.

El éxito de ambos modelos en particular y del *newsgaming* en general se explica por **la evolución de los lectores**. El usuario promedio ya no se limita a leer acríticamente aquello que los medios masivos mastican para su consumo, sino que posee más herramientas que nunca para seleccionar, filtrar y emitir sus propios mensajes. Las redes sociales han confeccionado un perfil de lector crítico y participativo. El nacimiento de esta hornada de usuarios junto con la popularización, democratización y legitimación del videojuego resultan en el entorno ideal para la proliferación del *newsgaming*. Pero esa capacidad crítica no evita que mantener la atención del lector sea casi utópico, por lo que los *newsgames* son si cabe más útiles en tanto que emulan recursos del periodismo inmersivo. Esta variante de la profesión recurre a tecnologías de reconstrucción virtual para que el usuario experimente emociones similares a las de los protagonistas de la información. La diferencia fundamental entre ambos radica en que el primero plantea una experiencia, mientras que los *newsgames*, mediante puntuación y otros estándares lúdicos, comunican en formato videojuego. También comparten rasgos con las infografías interactivas, pues el objetivo de ambos es **visualizar informaciones complejas** —sobre todo aquellas en las que abundan los datos—. Asimismo, los dos formatos contemplan la transmisión de información como un proceso lúdico e interactivo, en el que los descubrimientos se fraguan mediante el ensayo empírico. No obstante, el grado de interacción que posibilita una infografía es considerablemente más limitado que el que tolera un *newsgame* arquetípico.

En última instancia, la concepción de las noticias como un juego responde al extendido proceso de gamificación de las actividades no lúdicas. En este artículo trato la información, pero otros círculos, como el de la gestión empresarial o el de las redes sociales, con sistemas de puntuación encubiertos basados en *likes*, imitan las estructuras clásicas del juego. En resumen, los *newsgames* **nacen en un contexto propicio**, pero su elevado coste y tiempo de desarrollo limitan su impacto e inserción en la prensa diaria. No todos los sucesos ostentan la vigencia informativa suficiente para invertir varias semanas en la creación de un newsgame que los trate con la profundidad necesaria. Por ello es vital —y en ese punto se centran investigaciones como mi Trabajo Final de Grado— identificar los temas, mecánicas y géneros videolúdicos óptimos para la transmisión de sus mensajes. La estandarización de una suerte de bases periodísticas para el desarrollo de *newsgames* fomentaría su inclusión en los medios *online*.

En conclusión, el *newsgaming* supone **una oportunidad para revalorizar el periodismo** tanto en lo económico como en lo social. Si el perfil profesional que se inculca a los estudiantes del oficio es el de un informador multimedia, interactivo y polifuncional, los *newsgames* son el producto mediático que mejor representa esos rasgos. Una nueva forma de contar que no ha alcanzado la popularidad que merece por su elevado coste —*The New York Times* abonó 1.500 dólares por juego a Ian Bogost y su equipo—, el tiempo que requieren, la precarización y la falta de preparación de los periodistas para asumir proyectos videolúdicos propios. Del apoyo y difusión del *newsgaming* dependerá que todavía haya soñadores que quieran ceder los mandos al público.



En la piel del asesino

—

JFK Reloaded rememora el asesinato de John Fitzgerald Kennedy, trigésimo presidente estadounidense. Lo particular de este *newsgame* es que relata los hechos desde la perspectiva del asesino, que encarna el jugador. Por supuesto, disparar al máximo mandatario de EE UU generó mucha polémica.



ESCATOLOGÍA Y RELIGIÓN

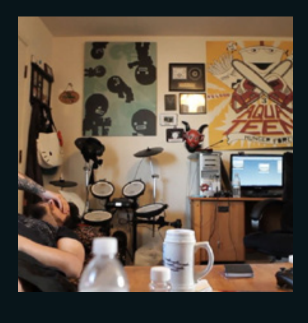
Edmund McMillen

Si algo está caracterizando al videojuego a lo largo de esta década es el auge de los juegos *indie* y el importante papel del autor. Edmund McMillen es un claro ejemplo. A través de su obra,ha escrito un íntimo diario sobre su vida, sus miedos y sus obsesiones.

POR DANIEL ROJO

McMillen se sincera a través de su obra

Hay una anécdota sobre Ludwig van Beethoven que siempre me ha parecido muy interesante. Dicen que un joven compositor le enseñó una vez su trabajo. Tras estudiarlo, el genio alemán le increpó que había utilizado técnicas y armonías que se saltaban las reglas. El chico contestó que se había inspirado en el propio Beethoven, quien cometía esos *"fallos"* continuamente en sus mejores obras. Entonces, este le respondió tajante: "*pero tú no eres Beethoven*".



Esta historia, al margen de su dudosa veracidad, ilustra perfectamente qué se entiende por una revolución en el arte. Lo que quería decirle Beethoven al novel compositor era que antes de poder romper las reglas hay que conocerlas hasta la saciedad, hasta tener tal dominio de ellas que puedas retorcerlas y llevarlas al extremo. **Solo se puede ser rompedor con algo si hay algo que romper.** Por eso las reglas, los estereotipos y las etiquetas son, a mi juicio, cruciales para que el arte evolucione y sea asimilado.

Quizás sorprenda que todo esto venga a cuento de un autor como **Edmund McMillen, cuyas obras pueden parecer, a primera vista, de lo más rocambolescas y transgresoras.** No obstante, precisamente lo que hace que la obra de McMillen esté teniendo tal impacto radica en su conocimiento, arraigo y respeto por las fórmulas clásicas. Tal es así que sus dos obras más significativas (*Super Meat Boy* y *The Binding of Isaac*) son inspiración directa, tanto en nombre como en mecánicas, de dos de las obras más icónicas del medio (*Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*). Esto se nota constantemente en su obra, llena de referencias a clásicos y contemporáneos, desde *Street Fighter II* o *Castlevania* hasta *Braid* o *VVVVVV.*

Indie Game: The Movie

—

McMillen es uno de los protagonistas del documental *Indie Game: The Movie*, en el que se narran distintas etapas en el desarrollo de tres videojuegos indie. En él, podemos meternos en las cabezas y en los corazones de autores como Phil Fish (*Fez*) o Jonathan Blow (*Braid, The Witness*).

POR DANIEL ROJO



Videojuegos como nuevo lenguaje

—

Edmund McMillen ha asegurado que los videojuegos son para él una vía perfecta para conversar de forma directa con gente a la que seguramente evitaría en una relación social real.



En una entrevista que McMillen concedió a Eurogamer, explicó de una forma muy interesante por qué hay tanta violencia en su trabajo: "*Crecí con la imagen de un hombre ensangrentado y moribundo que sufre por todos, un mártir, que representa la idea de auto sacrificio. Tu Dios exaltado, tu Dios, se hace trizas el cuerpo por el bien del mundo. La violencia se convierte en sagrada. Y de muchas maneras,* ***en la Biblia y el Catolicismo, la violencia y el gore se consideran sagrados.*** *Bebes la sangre de Cristo, te comes su carne.*"

De nuevo, la forma que tiene el autor de transgredir un tema como la religión es a partir de un conocimiento profundo de la misma. Su familia siempre ha sido muy fanática, y al parecer no llevaron muy bien lo de contar entre sus filas con un niño que dibujaba monstruos, demonios, malformaciones y vísceras. Y no eran los únicos, ya que desde el colegio recomendaron a sus padres someterle a pruebas psicológicas.

Aún así, lo que se percibe en su obra no es una crítica a la religión y a todo el adoctrinamiento que esta supone, sino más bien un peculiar respeto a lo que para él es una interesantísima mitología. McMillen siempre se ha mostrado fascinado por los mitos sagrados, por la vida, la muerte, y por las deidades que se escapan a la comprensión humana. No habla de la religión como algo negativo, sino simplemente ofrece su propia interpretación, retorciendo la concepción tradicional. **La ingesta del cuerpo de Cristo es para él un acto de sadismo cargado de amor, sangre y vísceras.**

> "
> MCMILLEN MUESTRA UN PECULIAR RESPETO POR LA RELIGIÓN Y LO ESCATOLÓGICO

La religión no es el único tema que Edmund McMillen trata de echarnos a la cara de forma incómoda. Para él, toda cuestión del día a día es hermosa, y por eso no entiende que se escondan temas como la enfermedad, el sexo o las heces. A través de su obra, vemos con claridad esta peculiar veneración por lo escatológico.

Sus primeros juegos, desarrollados en Adobe Flash, muestran sin pelos en la lengua todo esto. En ellos hay un denominador común: **una estética esperpéntica**, entendida como lo hizo Ramón María del Valle-Inclán — el reflejo de un viejo héroe o concepto clásico, deformado ante un espejo cóncavo —. En este compendio de sencillos juegos encontramos títulos extremos como *Viviparous Dumpling*, en el que movemos a un óvulo por la pantalla para alimentarlo de esperma, o el explícito *The C Word*, en el que directamente nos pondremos a los mandos de los aparatos reproductores en una especie de frenético *shooter* arcade... por dejar algo a la imaginación.

También encontramos obras más intimistas, como *Aether*, en el cual controlamos a un niño que irá devolviendo el color a planetas monocromáticos habitados por monstruos. Los diseños de estas criaturas están inspirados en los dibujos que el propio McMillen había hecho de niño. Este título tiene un valor sentimental especial para el autor, puesto que los dibujos los encontró al fallecer su abuela, quien los había ido guardando. Esta mujer fue muy importante para Edmund, pues le enseñó la cara buena de la religión.

Tras numerosos juegos en Flash, le surgió la oportunidad de desarrollar uno para *Xbox Live Arcade*. Tenía ya varios plataformas a las espaldas, y optó por perfeccionar uno que había funcionado bastante bien: *Meat Boy*. Para este proyecto se unió al programador Tommy Refenes, y **tras un duro y absorbente proceso de desarrollo surgió el conocido *Super Meat Boy*.** Este juego supuso un antes y un después en la carrera del autor, catapultándolo a la primera línea de la escena *indie*, alzándolo como uno de los mayores exponentes del desarrollo independiente junto a autores de la talla de Jonathan Blow.

Super Meat Boy es un juego maravilloso. **Se trata de un plataformas con un manejo endiabladamente bueno,** que se disfruta muchísimo a los mandos. La sensación jugable no tiene mucho que ver con los primeros títulos del fontanero de Nintendo, más centrados en unas plataformas de precisión, sino más bien con los últimos juegos de *Rayman*. **Con un aliciente de dificultad importante, eso sí.** El diseño de niveles es sublime — no en vano McMillen había trabajado ya en varios juegos del género —, y está pensado para superarse de forma frenética. Los niveles son microcosmos que debemos superar de un impulso si no queremos morir. Pero la muerte tampoco supone ningún parón en la experiencia, porque el juego es consciente de su esencia y nos permite volver a intentarlo de forma inmediata. Eso sí, las cruentas muertes del protagonista quedarán presentes, tiñendo el escenario con la sangre del cacho de carne que controlamos.

El mismo Edmund McMillen ha reconocido en más de una ocasión que *Super Meat Boy* es lo más parecido que ha hecho a venderse, aunque no por ello no está orgulloso del resultado. Sin embargo, era **tan importante y arriesgado para su carrera el salto a la consola de Microsoft** que optó por rediseñar una idea que ya funcionaba y que además no era en absoluto de sus obras más incómodas. Aún así, su estética chocó bastante, y es que fuera de la cabeza del autor no estamos muy acostumbrados a ver villanos como el Dr. Fetus — un feto con sombrero de copa y monóculo —.

No obstante, *Super Meat Boy* supuso un éxito increíble en ventas y crítica. Quizás por eso McMillen se sintiera bastante más seguro a la hora de desarrollar de cero su siguiente gran obra, *The Binding of Isaac*. Si bien el famoso plataformas tenía su sello de identidad en cuanto a la estética, **en esta segunda obra magna plasmó todos sus miedos e inquietudes más profundas**, **ahondando especialmente en su visión acerca de la religión**. De hecho, todos los personajes del juego tienen nombres bíblicos y referencian constantemente a pasajes de la Biblia.

El futuro de Edmund

—

Tras el lanzamiento de *The End is Nigh*, Edmund McMillen se encuentra trabajando en la secuela de *Super Meat Boy*, prevista para 2018, y en *The Legend of Bumbo*, spin off de *The Binding of Isaac*, que promete ser un RPG con toques de puzzle.

Como dije al principio del texto, *The Binding of Isaac* se inspiró en las mazmorras de *The Legend of Zelda*, habiendo referencias constantes en ítems, escenarios… Pese a arraigar la base de la idea en un juego tan clásico, las mecánicas finales difieren bastante de aquel. Estamos ante un título de generación aleatoria de mazmorras que iremos descendiendo mientras reunimos objetos y acabamos con enemigos. Todo está enmarcado en una historia, cómo no, algo siniestra. **Isaac vive felizmente con su madre hasta que esta, llevada por los dictámenes de Dios, trata de asesinar a su hijo para purgarle de todo pecado.** El niño huye por una trampilla de su habitación, y ahí es donde tomamos el control. La simbología de la historia es bastante difusa, pero parece claro que descender por la mazmorra supone sumirnos en lo más profundo de la mente de Isaac, peleando y sucumbiendo ante sus peores temores. Cada muerte, por cierto, se representa en el juego como una nota de suicidio.

El último videojuego publicado por McMillen ha sido *The End is Nigh*, un plataformas que se vertebra sobre lo que ya construyó *Super Meat Boy*. La metáfora es bonita, pues su obra es ahora bastante popular y ha asentado cátedra. De alguna manera, puede tomarse de referencia a sí mismo para transgredirse y seguir evolucionando. Al menos esa sería la teoría, pues **la realidad es que *The End is Nigh* no se sale demasiado del esquema sobre el que se cimenta.** Es cierto que tiene personalidad y una estética preciosista que juega con la sencillez y los contrastes cromáticos, pero tanto sus mecánicas como su diseño de niveles son reminiscencias del gran éxito del autor.

Realmente, espero que sus futuros proyectos sigan rebosando personalidad y, sobre todo, que no se acomode en ninguna fórmula. Edmund McMillen es ahora un autor conocido, respetado y valorado, y **puede permitirse arriesgar, e incluso fallar.** Está claro que su forma de expresarse no es gusto de cualquiera, pero nadie puede negar que sea una voz única, que da riqueza al medio. **Necesitamos videojuegos de autor, que sobresalgan entre tanto videojuego de piscifactoría.** Y eso no pasa por echar por tierra toda la historia videolúdica. Más bien al contrario. Como han demostrado autores como McMillen, el medio se revoluciona desde dentro, explorando y arraigando sobre las fórmulas, estéticas o narrativas que se quieren tergiversar.

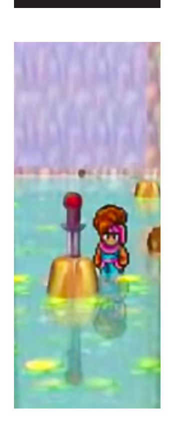


PLAYER ONE

SECRET OF MANA

POR JAVIER BELLO

En 1993 Squaresoft daba luz a otro de las grandes clásicos de la industria. Encendió la llama de la pasión por los JRPG en territorio occidental y convirtió la obra en la puerta de entrada de toda una generación al género.



LA ESPADA LEGENDARIA

Como en muchas otras historias de fantasía, *Secret of Mana* basa su narrativa en un filo de leyenda y en el héroe que lo ha de esgrimir.

Hace algo más de 24 años se lanzaba en Japón *Seiken Densetsu 2*, juego que se conocería en Occidente como *Secret of Mana*, y que se convertiría en uno de los grandes clásicos de la era de Super Nintendo al atrapar a toda una generación de jugones en su maravillosa fantasía. Squaresoft firmaba una experiencia inolvidable para aquellos que pudimos disfrutarlo en su época.

Curiosamente, este proyecto **arrancaría como el embrión de *Final Fantasy VI***, pero su jugabilidad estaba más enfocada en la acción en vez en los combates por turnos y otros elementos de la icónica franquicia. Finalmente se decidió reutilizarlo como secuela para *Seiken Densetsu*, el título de Game Boy conocido en Europa como *Mystic Quest*. Esto no fue del todo casualidad, ya que el director y diseñador del proyecto, Koichi Ishii, lo fue también del título de la portátil de Nintendo. Como nota curiosa adicional, *Secret of Mana* **comenzó siendo desarrollado para la Super Nintendo CD**, que estaba siendo creada por Sony y que terminaría convirtiéndose en la PlayStation luego de que se rompiera el acuerdo entre ambas compañías.

El cambio de plataforma fue un revés en la producción del título, que **sufrió otro contratiempo adicional** cuando el programador principal del juego falleció en mitad del desarrollo. Esto obligó a translado al equipo japonés hasta Estados Unidos, donde se las ingeniaron para hacer entrar todo lo proyectado en el espacio más reducido que ofrecían los cartuchos, teniendo que recortar muchos diálogos y partes de la historia.

Después de muchas penurías, el juego estaba terminado, y para tratar de aprovechar el empuje de las ventas navideñas, **la localización estadounidense se tuvo que hacer en tan solo un mes**, algo que los traductores encargados calificaron de infierno, teniendo de nuevo que recortar buena parte del guion y encajarlo todo tan rápido como pudieron.

Con un desarrollo tan accidentado es inevitable preguntarse cómo, a pesar de todo, *Secret of Mana* alcanzó estatus de culto desde su lanzamiento. **Es probable que su jugabilidad fuera la principal responsable de su éxito**. Su sistema de juego estaba enfocado en la acción constante, con una buena variedad de armas y magias a nuestra disposición, lo cual lo acercaba bastante al género de los *Beat'em Up* tan populares por aquel entonces, haciendo que fuera muy fácil engancharse a jugar. Más aún, el título contaba con la posibilidad de jugar en cooperativo con un amigo o incluso entre tres jugadores si se disponía de un *Multitap*, controlando cada participante a uno de los tres personajes. Tal vez este factor ayudó a que fuera más accesible para todos aquellos ajenos al género rolero japonés, descubriendo el mundillo a toda una generación.









Así, *Secret of Mana* se convirtió en uno de los principales responsables de la explosión de popularidad de los JRPG en Occidente durante la década de los 90, siendo uno de los estandartes de la denominada era dorada.

Una leyenda de cuento

Como muchos de los juegos de rol clásicos, la obra de Squaresoft es bastante tradicional en la ambientación y la historia que quiere contar. Es sin lugar a dudas **el apartado más flojo del título**, aunque no deja de tener su encanto igualmente.

Hace mucho tiempo, el mundo se vio amenazado cuando una poderosa y ancestral civilización empleó el poder de las semillas de *mana* para enfrentarse a los dioses de la creación. En el momento de más necesidad apareció un héroe esgrimiendo la espada de *mana*. Con ella, derrotó al malévolo imperio y restauró el equilibrio en el mundo. Terminado su periplo, el salvador incrustó su espada en la piedra de un arroyo cercano a un recóndito pueblo, donde reposaría hasta que se volviera a necesitar su poder.

POR JAVIER BELLO



en nuestra lucha proporcionándonos su poder. **La fata y la elfa se repartirán estos dones mágicos** en sus versiones ofensivas y de apoyo respectivamente, mientras que el portador de la espada legendaria hará de músculo para el grupo.

Aún así, los tres personajes pueden equiparse con cualquiera de las armas disponibles, y **según vayamos dominando cada una de ellas estas subirán de nivel**, lo que nos dará acceso a ataques más poderosos.

Las mecánicas de combate nos permiten movernos libremente por el escenario, al igual que los enemigos presentes en el lugar. A la hora de atacar contamos con un medidor de carga debajo de nuestro indicador de salud, que se recarga hasta el 100% cada vez que golpeamos, e indica el porcentaje de daño que tendrá el ataque, por lo que si nos dedicamos a atacar constantemente su potencia será casi nula. Por contra, una vez vamos subiendo el nivel de maestría con las armas, podremos dejar cargar el golpe más de una vez en el medidor, **hasta un total de nueve niveles de carga**. Cuanto más llenemos esa barra, más poderoso será el ataque, y además también cambiará su animación pudiendo desencadenar diversas combinaciones de golpes o ataques en área. Cada tipo de arma tiene sus pros y sus contras, y lo más recomendable suele ser especializar a cada personaje en dos o tres, tal vez con la excepción del héroe, ya que para compensar que no puede usar magia, sube su dominio con ellas mucho más rápido.

El otro aspecto clave del combate es el menú de anillo. Durante la refriega podemos abrir nuestro inventario de objetos, armas y magias, representados todos ellos por iconos dentro de un conjunto anillado, pudiendo cambiar nuestra equipación, seleccionar un objeto para usar o emplear una magia concreta con mu-

PECULIARES JEFES FINALES

—

Muchos de los grandes adversarios a batir en *Secret of Mana* se alejan de los cánones habituales, contando con enemigos de lo más variopinto.

Mucho tiempo ha pasado desde entonces, pero nuevamente, el peligro vuelve a acechar al territorio con la reaparición de un imperio que quiere hacer uso del poder de las semillas de *mana* para sus fines. Mientras tanto, en el pueblo donde descansa la espada legendaria, un joven es atraído hasta ella guiado por el espíritu del héroe que salvo el mundo, y le anima a extraer el filo de la roca. **De esta manera, la historia vuelve a repetirse**, y como poseedor de la espada de *mana* será nuestra labor seguir los pasos de nuestro predecesor para salvar el mundo.

Afortunadamente, el héroe no deberá afrontar solo su aventura, ya que al poco de abandonar su pueblo se encontrará con una fata y una elfa que le acompañarán en su destinado viaje.

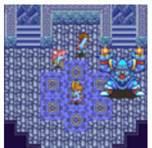
Salvando el mundo a la antigua usanza

Con una premisa tan sencilla, no es de extrañar que el desarrollo del juego siga un patrón similar. Después de un pequeño prólogo de presentación donde el protagonista se hace con la espada y encuentra a sus compañeros, nuestro siguiente destino será la ciudad más cercana, en la que nos indicarán la localización del templo de *mana* más próximo donde reposan cada una de las ocho semillas.

Tendremos que abrirnos camino batallando contra todo lo que se nos ponga por delante, incluyendo toda **una colección de pintorescos jefes finales**. A medida que vamos viajando por todo el mundo, iremos haciendo amistad con cada uno de los ocho espíritus de *mana*, que nos prestarán su apoyo









FLAMMEI, NUESTRO MEJOR ALIADO

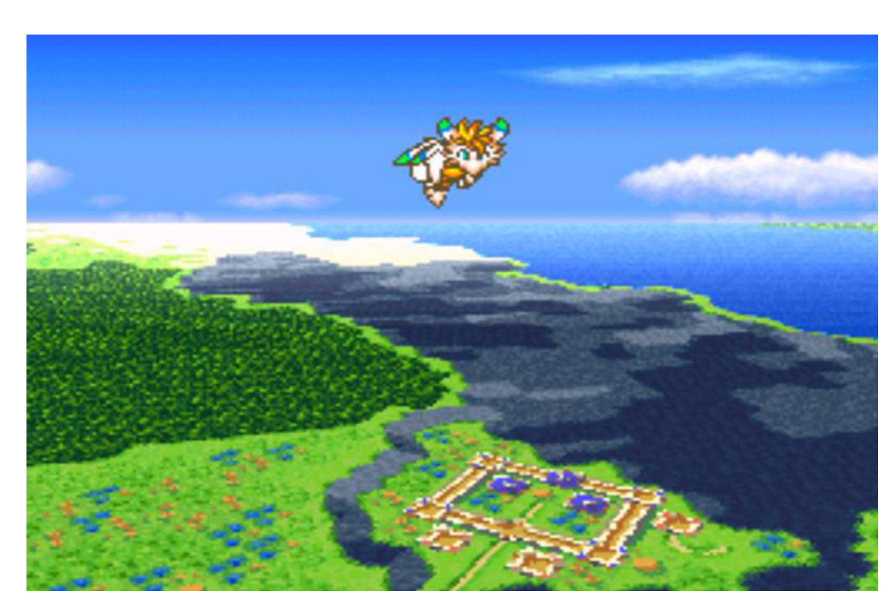
—

Tras viajar a pie o disparados por un cañón, conseguiremos la ayuda del dragón Flammei , quien pasará a ser nuestro mejor aliado, pues nos facilitará sobremanera los desplazamientos por todo el globo.

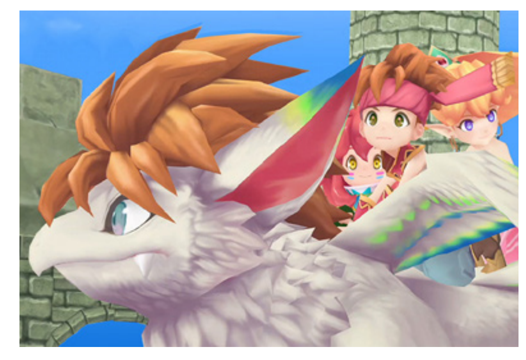
SURCANDO LOS CIELOS

—

Haciendo gala del chip modo7 que incluyeron muchos títulos de Super Nintendo, podíamos volar a lomos del dragón Flammie explorando una simulación 3D del mundo desde las alturas.







cha facilidad y sin detener la acción de la pelea más allá de unos segundos. Eso sí, si estáis jugando en cooperativo, es recomendable compenetrarse un poco a la hora de usar el sistema para no terminar peleándonos con nuestros compañeros.

Una delicia visual y sonora

La jugabilidad no era el único aspecto sobresaliente de *Secret of Mana*, su acabado gráfico y sus melodías fueron otro de los factores que contribuyeron a grabar a fuego su recuerdo.

La dirección artística del juego es sublime, con una extensa paleta de colores para dar forma a su mundo, y que contribuían a diferenciar con facilidad cada una de las zonas gobernadas por las semillas de *mana*. Cada escenario contaba con enorme detalle y el *pixel art* de muchos lugares era digno de enmarcarse.

A esto había que sumar un **excelente diseño para los enemigos**, que contaban con una amplia variedad, resultando muchos de lo más original, con especial mención a algunos de los jefes. Aunque incluía a muchas criaturas de mitologías clásicas como dragones y monstruos goblinoides, también presentaba otros muchos de creación propia nacidos de una combinación medieval fantástica y futurista, pudiendo toparnos con adorables conejos asesinos o robots montando motos voladoras.

La música nos acompañaba en todo momento, sirviendo de complemento ideal para amenizar nuestros viajes o añadir intensidad a una épica pelea. **A día de hoy todavía sorprende el nivel de audio** con el que contaba *Secret of Mana* y el cómo hicieron sus programadores para conseguir semejante nivel sonoro en un cartucho de apenas un puñado de megas.

No es de extrañar que la banda sonora del título fuera y siga siendo muy popular, habiendo varios discos recopilatorios y remezclas de sus melodías más emblemáticas.

¿Cúal fue secreto del mundo de *mana*? Tal vez el haber nacido en una época donde la prioridad más importante era la diversión del consumidor. Un tiempo en el que la historia más sencilla podía llegar a ser la más recordada si el viaje merecía la pena. Un viejo cuento de hadas, que por mucho que se cuente, nunca llega a cansar.

¿QUÉ NOS DEPARA LA REMASTERIZACIÓN?

—

Todavía no se conocen todos los detalles, más allá de la actualización gráfica y que contará con doblaje. Si que se sabe que la jugabilidad sufrirá cambios para adaptarla al mercado moderno. Veremos si son para bien.



JOYAS OLVIDADAS

.HACK//G.U.

Con la remasterización en camino, recordamos esta saga de juegos y el conjunto de obras que conforman su universo.

por Javier Bello



BIENVENIDOS A THE WORLD

RENACIMIENTO, REMINISCENCIA, REDENCIÓN



EL TERROR DE LA MUERTE

—

Haseo comienza su aventura como un antihéroe, habiéndose ganado cierta notoriedad como asesino de PK en *The World*, hasta tal punto que se le conoce por tan singular apodo.

Es posible que a mucha gente le suene este título o alguno de los muchos capítulos con los que cuenta la franquicia, pero lo cierto es que *Dot Hack*, *.Hack* o simplemente *Hack*, es un conglomerado de novelas, manga, anime y videojuegos que cuentan una historia de ciencia ficción que fue bastante novedosa cuando surgió hace ya 15 años.

Por todo ello, **no es fácil abordar esta serie** sin sentirse confuso si no estamos al tanto de los acontecimientos pasados más relevantes y algunos de sus conceptos fundamentales. Así pues, **todo comienza con la novela *.Hack// AI Buster,*** que presenta el videojuego *The World*, un MMORPG que hace uso de la realidad virtual para jugar y que inmediatamente se hace muy popular en todo el mundo. La novela narra el encuentro entre uno de los programadores del juego y una inteligencia artificial errante, que desembocará en la creación de Aura, la IA definitiva que el creador del juego programó para sustituir a la hija que no pudo tener con su mujer, y eventualmente convertirse en la IA que administre *The World* como si de una diosa protectora se tratase.

Eso nos lleva a *.Hack//SIGN*, el primer anime de la franquicia, que cuenta la historia de Tsukasa, un jugador cuya conciencia queda atrapada dentro de *The World* cayendo en coma en el mundo real. El protagonista se encuentra con Aura y esta se halla sumida en un sueño eterno. Esto se debe a que Morganna, la actual IA que administra el juego, se da cuenta que en el momento que Aura despierte ella dejará de ser necesaria. Para impedir que nadie la despierte, crea un monstruo con un ataque denominado *Data Drain*, que es capaz de dejar a las víctimas en coma en el mundo físico. Finalmente, se descubre que Tsukasa es la clave para despertar a Aura y detener a Morganna, lo que desemboca en la primera serie de juegos para PS2.

.Hack// Infection, *Mutation*, *Outbreak* y *Quarantine* son los cuatro títulos que llegaron entre 2002 y 2003, **como si de varias temporadas de una serie se tratase**. Los juegos retomaban la historia del anime y narraban el encuentro entre Aura y Kite, un joven al que la IA le otorga el poder del *Data Drain* para poder hacer frente a los monstruos con los que Morganna quiere destruirla. Acompañando a los juegos se produjo también una OVA para cada título, la serie *.Hack//Liminality*, que explicaba los acontecimientos que ocurrían en el mundo real al mismo tiempo, cómo se van multiplicando los casos de gente que cae en coma y como la corporación responsable del juego trata de lavar sus trapos sucios sea como sea.



> *Abordar la saga al completo no es una tarea sencilla.*

Con esto llegamos al fin a *.Hack//G.U.*, una nueva serie de tres juegos que nos ponen en la piel de Haseo. Siete años después de todos los hechos anteriores, el nuevo protagonista se adentra en la versión actualizada del juego: The World R:2. Por supuesto, con un bagaje tan pesado, el periplo del nuevo héroe será de todo menos tranquilo.



UN NÉMESIS FAMILIAR

Al principio de la aventura, los veteranos de la serie reconocerán al antagonista, y es que el misterioso Tri-Edge parece una versión corrupta de Kite, el protagonista de la anterior saga de juegos.

Este nuevo arco argumental arrancaría de nuevo con un anime: *.Hack//Roots*, que narra los primeros meses de Haseo en el juego y su estadía en el gremio de la Brigada del Crepúsculo, liderada por el carismático Ovan y sobre cuyos hombros reposan buena parte de los misterios de esta nueva historia.

Sin entrar en demasiados *spoilers*, llegados a cierto punto Ovan desaparece y el gremio se desbanda. Solo permanecen unidos Haseo y Shino, una amiga de Ovan de la que el protagonista se acaba enamorando. No obstante, todo termina en tragedia cuando **aparece un enigmático jugador llamado Tri-Edge**, un funesto personaje que mata a todo aquel que se encuentra. Comienzan a circular rumores de que si eres eliminado por él también morirás en el mundo real. En efecto, Shino parece toparse con el singular asesino y Haseo llega a la escena del crimen justo cuando este desaparece y ella yace en el suelo. Su personaje se desvanece, y tal como indicaban los rumores, su yo real ha caído en coma en el mundo físico, **reiniciando la pesadilla de hace siete años**.

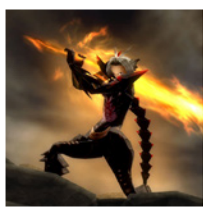
Meses más tarde, Haseo se ha obsesionado con ser el jugador más fuerte de todo el servidor y encontrar a Tri-Edge para ajustar cuentas. Un inesperado mensaje de Ovan le pone en la dirección correcta, y cuando finalmente se enfrenta a su némesis es eliminado con una facilidad pasmosa debido a que emplea el *Data Drain* contra él. **A diferencia de otros casos, Haseo no cae en coma** pero su personaje ha sido formateado, perdiendo todos sus niveles y objetos. Más determinado que nunca a hallar respuestas, es aquí donde comienza la nueva aventura de *.Hack//G.U.* donde se resolverán estos y otros muchos misterios.

Si todo esto os ha parecido excesivamente largo como presentación, no es nada comparado con la extensión real de los contenidos de la franquicia en sí. Y es que el conglomerado *.Hack* fue concebido para disfrutarlo consumiéndolo en todos sus medios a la vez, de tal forma que si queremos entender toda su historia es necesario abordar la totalidad de sus novelas, manga, anime y videojuegos. **¿Significa eso que si no lo hacemos no disfrutaremos de estos títulos? Para nada.** De hecho, *.Hack//G.U.* hace muy buen trabajo resumiendo todo lo que necesitemos saber para entender su universo y presentar su historia de forma que sea comprensible para todos, seamos veteranos de la saga o no.

La obra de CyberConnect2 **es un RPG de acción que simula a un MMORPG**, teniendo acceso a muchas de las características de este tipo de juegos. También podemos desconectarnos para acceder a nuestro correo en el "mundo real", mandar mensajes a otros personajes para mejorar nuestra relación con ellos, echar un ojo a los foros del juego en busca de rumores, y las noticias que dan en los telediarios sobre los acontecimientos relacionados con *The World*. Más adelante también tendremos acceso a un juego de cartas coleccionables y podremos enviar invitaciones para eventos especiales.









Una vez conectados, **habrá disponibles varias ciudades a lo largo de la trilogía**, asentadas en servidores diferentes, y desde donde podemos acceder a las mazmorras u otras localizaciones específicas.

Los juegos cuentan con **un curioso sistema que genera mazmorras aleatorias**, consistente en combinar tres palabras junto con un servidor y que determinan el aspecto del lugar, los peligros de su terreno y el nivel de los monstruos. Por supuesto, habrá lugares concretos con palabras que necesitaremos averiguar o conseguir de otros personajes, siendo las más notorias **las Tierras Perdidas**. Estos misteriosos emplazamientos ya existían en la anterior versión del juego y todavía están presentes en la nueva. En estos parajes no aparece ningún monstruo, pero muchos de los acontecimientos de importancia se suceden aquí, incluyendo el asesinato de Shino en la Catedral de Hülle Granz, que lleva apareciendo desde *.Hack//Sign*.



Entrando ya en el apartado jugable del título, sus mecánicas son sobresalientes. CyberConnect2 demostraba que ya era muy competente en juegos de acción hace 15 años, y el sistema de combate es sencillo pero frenético.

Junto con Haseo, podemos formar grupo con otros dos personajes para batallar en tiempo real contra los enemigos. Como viene siendo habitual, estos estarán repartidos por el escenario y al entrar en contacto con ellos se iniciará la confrontación. La mecánica de pelea se centra en realizar **combinaciones de golpes alternando con las habilidades de clase**. Podemos machacar el botón para hacer combos o cargar nuestro ataque para romper la guardia de los oponentes. A medida que progresa el combate también iremos llenando un **medidor de tensión**, que una vez completo nos permitirá desatar un ataque especial. Inicialmente, aumentará la velocidad y potencia de golpeo de todo el grupo, pero a partir de la segunda entrega también podremos optar por un super ataque que afecta a todos los enemigos.

Aunque no hay árboles de talentos, sí que iremos aprendiendo **nuevas técnicas a medida que subamos de nivel y mejoremos la clase de Haseo**. También podremos reforzar las armas y armaduras que obtengamos, además de poder adquirir objetos únicos completando objetivos secundarios.

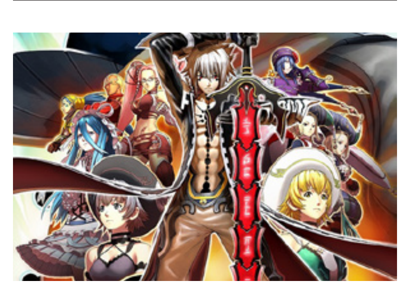
A la hora de visitar mazmorras, **hay que señalar que la mayoría se hacen repetitivas muy rápidamente**, y gran parte de las misiones consisten en eliminar a un jefe u obtener tres llaves para acceder a un templo y obtener un tesoro. El sistema de mazmorras aleatorias está pensado para poco más que para *grindear*, muy en la linea de un MMORPG.

No obstante, una vez llegamos a cierto punto de la historia, también tenemos acceso a las **batallas entre Epitafios**. Sin entrar en detalles, vienen a ser combates en un ciberespacio dentro del juego donde pelearemos empleando un enorme avatar de Haseo contra oponentes similares. El sistema de batalla será sustituido por una especie de cruce entre un matamarcianos y un juego de peleas, teniendo que debilitar a nuestro rival para poder usar la capacidad de *Data Drain* con la que cuenta nuestro avatar y poner fin a la refriega. La naturaleza de este poder y los problemas que causa a *The World* es otro de los grandes enigmas a resolver.

Como ya he dejado patente, **la fuerza de *.Hack//G.U.* está en el desarrollo de su historia**, y todo el trasfondo con el que cuenta su universo. Los amantes de las historias enrevesadas tendrán cuerda para rato con la trilogía, y disponen de mucho más material para explorar fuera de los juegos si les encandila la trama.

Otro punto importante a resaltar son sus valores de producción. Su dirección artística estaba muy cuidada y a día de hoy todavía mantiene una calidad muy buena, y su banda sonora es memorable como pocas.

Con la llegada de la remasterización y el añadido de **un nuevo episodio**, que terminará de despejar algunas cuestiones pendientes, se añaden también unas cuantas mejoras jugables, incluyendo una especie de modo fácil que nos dejará empezar con el nivel máximo por si lo único que queremos es disfrutar de su historia. De todas maneras, como JRPG al uso es más que notable. Si sois aficionados al género no lo dudéis y haceros con él.



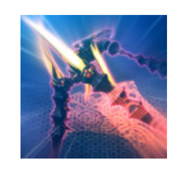
.HACK//G.U. LAST RECODE

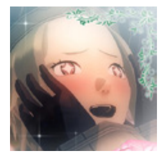
Este es el título de la remasterización de la trilogía, que añadirá un nuevo capítulo al arco argumental, en una última aventura para Haseo y sus compañeros antes antes de que *The World* cierre sus puertas para siempre.

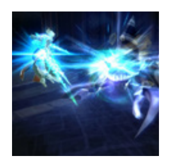


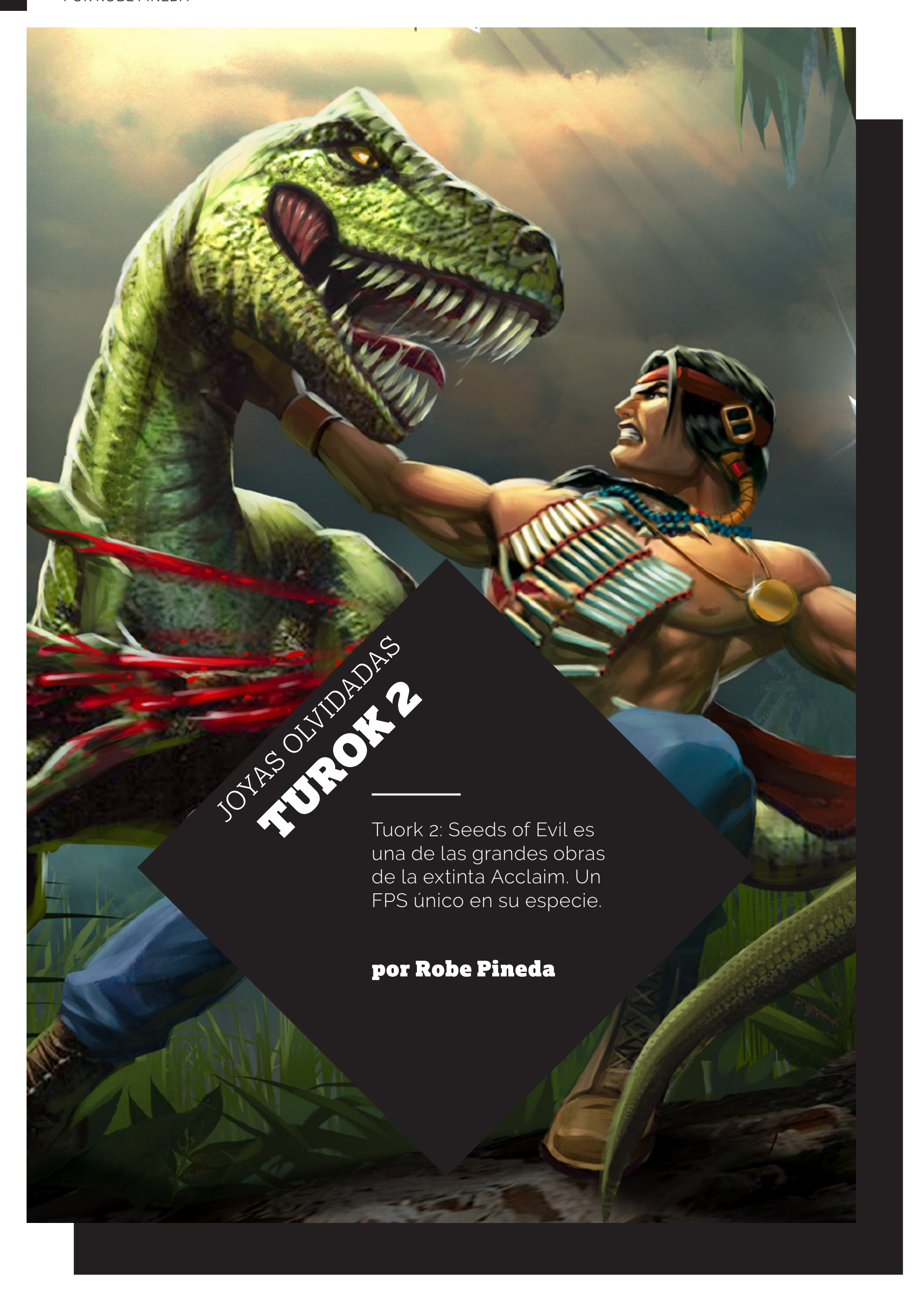
LUCHAS COLOSALES

Las batallas entre epitafios se sucederán en diversos momentos de la historia, cuando tengamos que afrontar a los personajes corrompidos por el virus AIDA en espectaculares contiendas.









JOYAS OLVIDADAS

TUROK 2

Tuork 2: Seeds of Evil es una de las grandes obras de la extinta Acclaim. Un FPS único en su especie.

por Robe Pineda

CÓMO REINVENTAR UN GÉNERO QUE YA NO SORPRENDE A NADIE

INDIOS, VELOCIRAPTORES Y VICEVERSA

Aunque la saga de dinosaurios por excelencia —con permiso de *Dino Crisis*— nació en 1997, fue un año después cuando tuvimos la oportunidad de disfrutar del mejor título de la saga a cargo de la malograda Acclaim. ***Dinosaur Hunter* fue algo genial, pero *Seeds of Evil* era mejor, así de claro**. Cuando mezclas mundo abierto, dinosaurios y un arsenal de armas tan potente como excéntrico, la lógica nos lleva a pensar que el resultado final tiene que ser bueno. Eso debió pensar Acclaim antes de concebir su saga más característica. La historia de *Turok* resulta bastante peculiar, y es que no solemos ver títulos que alcanzan el estrellato de forma inmediata para recibir una secuela apenas unos meses después. Una secuela capaz de elevar la fórmula de su antecesor y convertirse automáticamente en **uno de los juegos más queridos del catálogo de Nintendo 64**.



Para los más aventureros

—

Encontrar todos los secretos de Turok 2 es uno de los grandes retos del juego.

Más adelante abordaremos la evolución de la saga y qué ha sido de ella, pero ahora vamos a centrarnos en las bondades de la citada segunda entrega: *Seeds of Evi*l. Como ya sabéis, la saga se caracteriza por ofrecernos un mundo que goza de una extensión considerable, en el que debemos hacer frente a un auténtico ejército de dinosaurios mientras exploramos en busca de una nueva ruta por la que avanzar en nuestro viaje.

El primer vistazo al **Puerto de Adia, ese nivel inicial tan icónico que casi todo el mundo llegó a probar**, independientemente de que luego siguiera con el juego o no, ya dejaba entrever que estábamos ante algo grande. Un lugar extenso, intrincado y en el que todo lo que vemos no es más que la superficie. Equipados con un arco y apenas cinco flechas, nos lanzamos a explorar este lugar de aspecto aparentemente apacible, o eso parece...

La muestra de que *Turok 2* supera ampliamente a su antecesor es que esta primera zona ya cuenta con un diseño de niveles que se eleva sobre prácticamente todo lo visto en el juego anterior. Una sensación que confirmamos conforme seguimos avanzando y descubrimos el resto de mundos que nos toca explorar. **El diseño de niveles es una de las facetas en las que Acclaim dejó una huella imborrable durante la generación de los 32 bits**, escenificada gracias a títulos como *Shadow Man* y, el que ahora tenemos entre manos.

Una de las grandes novedades que Acclaim introdujo en la franquicia con esta segunda entrega se encuentra en las misiones disponibles en cada nivel. **Ya no vale con avanzar hasta llegar al final de cada zona, sino que ahora es necesario cumplir diversos objetivos**, como encontrar alijos de armas en una red de cuevas o liberar de su cautiverio a varios niños en los confines del puerto. **Estas misiones potencian las mecánicas de exploración** gracias a la acertada decisión de repartirlas a lo largo y ancho de cada mundo, permitiéndonos dejarlas en el tintero para volver más adelante y retomarlas. **Un concepto pocas veces visto en un FPS**.

UNA PROPUESTA EXCÉNTRICA, ÚNICA E IRREPETIBLE

EL ESLABÓN PERDIDO DE UNA SAGA CON FECHA DE CADUCIDAD

Hay que destacar que estamos ante **un juego relativamente exigente** incluso si apostamos por el nivel de dificultad reducida. Con el paso de los años solemos recordar a esos juegos que lograron ofrecer altas cotas de calidad en **uno de los aspectos que a día de hoy continúa siendo el Talón de Aquiles del videojuego: la I.A. o Inteligencia Artificial**. Personalmente, me llama poderosamente la atención cuando, destacando el buen hacer de los estudios en ese sentido, salen a la palestra nombres como *Halo: Combat Evolved*, *Crysis* o *F.E.A.R.*, entre otros. ***Turok 2*** **ya logró un avance extraordinario antes que todos ellos** gracias al brillante trabajo de Acclaim. ¿Recordáis a esos enemigos cuyo aspecto nos mostraba una especie de cruce entre dinosaurio y humano? Sí, esos que portaban un cañón de plasma de color púrpura. **Esa especie se comportaba con inteligencia y era capaz de buscar una estructura cercana para defenderse de nuestros ataques**, dotando a los combates de un ligero componente estratégico. Tenemos un amplio elenco de armas a nuestra disposición y la munición abunda, pero, aun así, resulta prácticamente imposible dar un paseo tranquilo por semejantes parajes sin que alguna amenaza aparezca con la intención de poner fin a nuestra existencia. **La combinación de enemigos humanoides —y armados— con otros peligros nativos del lugar, como los temibles velociraptores y otras criaturas**, dan lugar a unas batallas bastante variadas e impredecibles. Por poner un ejemplo, hay unos pequeños depredadores cuyo cuerpo apenas alcanza los treinta centímetros a los que resulta muy complicado acertar con armas de fuego. Si hacemos balance sobre todo lo que *Seeds of Evil* nos propone, tenemos un gran mundo por explorar, una curva de dificultad desafiante y unas cotas de calidad altísimas en lo que a Inteligencia Artificial y diseño de niveles se refiere. **Acclaim supo dar con la tecla, puliendo la atractiva fórmula del título original y aumentando de forma notoria la profundidad de todas sus mecánicas**. Tras una década y seis entregas, la unanimidad a la hora de destacar a *Turok 2* como el mejor título de la franquicia es



La ley del más fuerte

Los jefes finales nos obligan a darlo todo, protagonizando los combates más intensos del juego.

> LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS ENEMIGOS NOS DEJÓ A TODOS CON LA BOCA ABIERTA

prácticamente total. Lamentablemente para todos los seguidores de la saga, ya sabéis qué fue de Acclaim. **El estudio norteamericano cerró sus puertas después de más de veinte años en la industria**. Realmente, la empresa entró en bancarrota a finales de 2004, aunque posteriormente Howard Marks, ex-ejecutivo de Activision, compró los derechos de la marca con la intención de rearmar la plantilla y volver a dar guerra. Las cosas no salieron bien y después de varios años de idas y venidas, sucedió lo inevitable y presenciamos su cierre definitivo. Aunque **el paso del tiempo puede hacer que la apreciación que la gente tiene sobre uno reduzca el impacto de sus méritos**, Acclaim nos dejó una serie de títulos fantásticos: *Shadow Man, Vexx, Burnout, Extreme-G, Forsaken, Re-Volt, Mortal Kombat, NBA Jam*... y *Turok*, por supuesto. Después de este breve repaso a la triste historia del icónico estudio de la **iguana**, es hora de volver a la saga del caza-dinosaurios más popular de la industria del videojuego para dejar de lado a la segunda entrega que protagoniza este texto y echar un vistazo a la franquicia, porque su historia no dista mucha de lo sucedido con sus creadores.

Casi todos los aficionados a la saga coincidimos en que su apogeo fue protagonizado por las dos primeras entregas que llegaron a Nintendo 64. Sin salirnos de la consola que nos tocó la fibra sensible a todos gracias al estreno de Mario en las tres dimensiones, **posteriormente recibimos dos títulos más: *Rage Wars* y *Shadow of Oblivion***. El primero fue un juego atípico debido al enfoque de su propuesta como aliciente principal: el multijugador local. Una jugabilidad marca de la casa con una cantidad ingente de mapas y modos de juego que se alejaban de la fórmula característica de la saga.

El segundo, que atendía al sobrenombre de *Shadow of Oblivion*, no era otra cosa que el esperado ***Turok 3***. Para sorpresa de muchos —entre los que me incluyo—, **el resultado final quedó muy lejos de lo esperado y el juego ni se acercaba a las cotas de calidad a la que estábamos acostumbrados**. Después de dos títulos fantásticos y con tan poco tiempo de por medio, aún no he logrado comprender cómo es posible pasar de concebir algo tan aclamado a un producto vulgar. Imagino que aquello comenzó a representar el trágico desenlace que hemos comentado un poco más arriba.

Poniendo las miras en el futuro que la franquicia experimentó a corto plazo fuera de la sobremesa de Nintendo, el varapalo que supuso la tercera entrega no fue casualidad; la saga continuó su descenso. **En 2002 tuvimos la oportunidad de disfrutar de su estreno en la siguiente generación** gracias a la primera entrega que llegó a todas las plataformas existentes (PC, PlayStation 2, GameCube y Xbox). ***Evolution*** era un FPS disfrutable, bastante largo y muy variado en sus mecánicas, pero llegó despojándose de todas las señas de identidad que un día hicieron de *Turok* algo único e irrepetible.

Su paso por el mercado fue más que discreto y **para encontrar la última entrega de la saga tenemos que situarnos en 2008, año en que Propaganda Studios decidió apostar por la franquicia para ofrecernos *Turok*, sin numeración ni sobrenombre**.

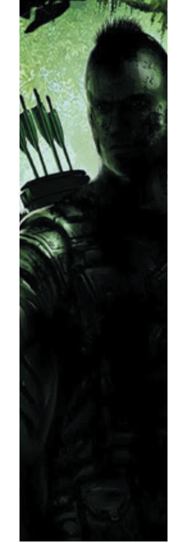
El resultado no distaba mucho de lo visto en la anterior entrega: un título discreto que poco o nada tenía de aquella época en la que explorábamos grandes escenarios mientras hacíamos frente a esos temibles enemigos. Como era de esperar, el juego pasó sin pena ni gloria por el mercado y **a día de hoy, ni hemos visto nada más en la saga ni creo que haya motivos —ni alicientes— para prever su regreso en el futuro**.

Una saga relativamente corta, cuyas entregas nos ha dejado más luces que sombras. Acostumbramos a ver franquicias que, después de ofrecernos un puñado de títulos destacados, acaban dejándonos algún capítulo que mancha su historia. En el caso de *Turok* sucede justo lo contrario, y es que **la saga nació en 1997 y su éxito apenas duró unos meses**.

Eso sí, en dos años tuvimos la oportunidad de ponernos a los mandos de dos grandes obras, entre las que destaca el juego que da nombre a este texto. *Turok 2: Seeds of Evil* nos propone un conjunto de lo más exótico que pocas veces hemos presenciado en el género. **Acclaim corrió la misma suerte que los dinosaurios que nos amenazaban en Adia, pero el mítico cartucho de color negro continúa funcionando a las mil maravillas en nuestra Nintendo 64**... Bueno, ¡es posible que tengamos que soplarle un poco!

ESO TIENE QUE DOLER

¿Un arma capaz de perseguir al enemigo hasta perforar su cráneo y hacer un batido con sus sesos? Todo es posible gracias al Taladro Cerebral.



EL REY DE LA SELVA YA NO ASUSTA A NADIE

Aunque la saga continuó expandiéndose, después de la segunda entrega emprendió una caída cuesta abajo y sin frenos.



JOYAS OLVIDADAS

NINTENDO 64

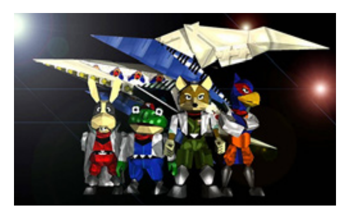
Nintendo 64 tuvo uno de los inicios más accidentados de la empresa, pero consiguió redimirse con creces.

por Marc Aragón

NINTENDO 64 BRINDÓ VARIAS OBRAS MAESTRAS INOLVIDABLES

POPULARIZÓ LAS 3D ENTRE LOS DESARROLLADORES







Durante la década de los 90, Nintendo era la empresa líder de la industria de los videojuegos. Tras cosechar grandes éxitos durante años con sus consolas de sobremesa (NES y Super NES) y su portátil (GameBoy y sus sucesivas reediciones) llegó el momento de dar otro puñetazo sobre la mesa con un nuevo *hardware*, una máquina que marcaría un antes y un después en la historia de la Gran N, que costaría sangre, sudor y lágrimas: Nintendo 64.

Esta consola llegó a las tiendas japonesas en junio de 1996 y a las europeas unos meses más tarde, en marzo de 1997. Sería la cuarta consola de sobremesa de la empresa nipona y se enfrentaría a dos durísimos competidores: Saturn, de Sega, y PlayStation, de Sony. En un principio, la consola debía incorporar un lector de CD desarrollado por Sony, sin embargo, el acuerdo entre las dos empresas se canceló y Nintendo acabó optando por los cartuchos, una decisión que tendría consecuencias durante el desarrollo de la consola.

Sony, por su parte, decidió no desechar su trabajo y lo incorporó a la PlayStation original, que salió a la venta en 1994. La máquina de Nintendo contaba con un procesador de 64 bits respaldado por memorias y coprocesadores instalados en los cartuchos de los juegos, lo que reducía los tiempos de carga en comparación con las unidades de lectura de CD. **Esto parecía una buena idea al principio, pero limitó en gran medida las posibilidades de los estudios a la hora de trasladar sus proyectos al soporte físico**.

El desarrollo de la consola comenzó en 1993 bajo el nombre Project Reality. En su creación se involucraron grandes empresas del momento, que crearon lo que se conoció como «el *dream team* de Nintendo», entre las que estaban Silicon Graphics, Multigen y Rare. Esto levantó el interés de muchos estudios, decididos a apostar por el proyecto. **Uno de los más prometedores era Square Soft, el equipo detrás de la exitosa franquicia *Final Fantasy*.** En aquel entonces, los chicos de Square preparaban la que sería una de sus obras más ambiciosas, con la que consiguirían un éxito como nunca antes ha-

> “
>
> FUE LA CUARTA CONSOLA DE LA EMPRESA NIPONA Y SE ENFRENTÓ A DURÍSIMOS COMPETIDORES

EL PECULIAR MANDO

—

El mando de Nintendo 64 podía cogerse de tres formas diferentes, según el juego del que se tratara.

POR MARC ARAGÓN

SUPER MARIO 64, UNO DE LOS JUEGOS MÁS POPULARES DE LA HISTORIA

LLEGÓ A LAS TIENDAS JUNTO A LA CONSOLA







EL HERMANO AUSENTE

—

Originalmente, Luigi aparecía en *Super Mario 64*, aunque fue eliminado por problemas de memoria.

bían obtenido y se ganarían un lugar de honor en el corazón de muchos jugadores, *Final Fantasy VII*. El que sería uno de los títulos más importantes de la primera PlayStation se creó teniendo en mente su lanzamiento en Nintendo 64. Sin embargo, crear esta consola no fue un camino de rosas.

Nintendo tenía previsto el estreno de la consola para finales de 1994 con el nombre Ultra 64, pero estas previsiones serían imposibles de cumplir. Ya en 1995, Nintendo todavía estaba lejos de tener el proyecto terminado. A mediados de ese año, la empresa informaría a la prensa de que la consola se retrasaría hasta abril del año siguiente. Este pronóstico tampoco se cumplió y la fecha definitiva fue un 23 de junio de 1996. **Los retrasos encarecieron muchísimo los costes de desarrollo, lo que obligaría a la empresa a recortar gastos en otros apartados**. Uno de los afectados fue el soporte físico de los juegos, pues los cartuchos redujeron su capacidad a la mitad; de 128Mb a 64Mb. Esto obligó a muchos estudios a eliminar una gran cantidad del esfuerzo invertido en sus obras. Esta fue la gota que colmó el vaso para muchos de ellos. **Se cancelaron multitud de proyectos, trabajos realmente prometedores terminaron desechados por unos desarrolladores cansados de los retrasos y problemas.** Uno de los casos más conocidos fue el de Square Soft, que se negó a aceptar los términos de Nintendo y a dejar de lado un título en el que creían firmemente. Su solución fue llevarse su trabajo a la consola de Sony y cesar todas las relaciones con Nintendo. Desde este momento, todos los *Final Fantasy* vieron la luz en las máquinas de la familia PlayStation.

Por suerte, a pesar de dar sus primeros pasos con mal pie, el catálogo de la Nintendo 64 fue uno de mayores atractivos. La visión y la imaginación que caracterizan a la empresa nipona dio sus mejores frutos y devolvió a la consola a su senda. Uno de sus títulos más alabados y galardonados la acompañó desde su lanzamiento , con el italiano bigotudo más conocido de la industria en portada. ***Super Mario 64*, supuso toda una revolución, no sólo para la saga del fontanero, sino también para los juegos de plataformas** y los recién nacidos entornos

> SUPER MARIO 64 SUPUSO TODA UNA REVOLUCION PARA LOS JUEGOS EN TRES DIMENSIONES

tridimensionales. Por primera vez, Mario abandonaba su recorrido clásico, de izquierda a derecha, por un pequeño mundo plano. Además, dio el salto a un mapeado mucho más vasto, por el que podía moverse con total libertad. **El mundo abierto invitaba a moverse, correr, saltar y explorar para descubrir sus secretos**, encontrar las estrellas escondidas y desbloquear nuevos escenarios. A día de hoy, *Super Mario 64* está considerado como uno de los videojuegos más importantes de la historia, por su impacto en la industria y sus ideas innovadoras.

La segunda joya de la corona de Nintendo 64 fue otra saga clásica que se atrevió a añadir una tercera dimensión a su mundo. ***The Legend of Zelda* llegó a la consola de Nintendo con *Ocarina of Time*, una obra diseñada desde su origen para ser diferente a todo lo que se había hecho hasta el momento.** En un primer momento, se planteó con una vista en primera persona, lo cual ofrecía a los desarrolladores la oportunidad de crear enemigos y entornos más espectaculares, así como a los jugadores gozar de una mejor vista de su entorno. Sin embargo, hacía difícil distinguir si se estaba jugando con la versión adulta de Link o con la infantil, por lo que finalmente se optó por una cámara en tercera persona. **Esto planteaba un problema que todos los escenarios tridimensionales habían tenido que afrontar y nadie había conseguido solventar de forma satisfactoria**.

Hasta el momento, en los escenarios bidimensionales se medían las distancias en píxeles. Atacar, moverse, disparar, saltar, todas estas acciones estaban calculadas con precisión para tener un alcance concreto en píxeles. De esta forma, el jugador sabía a qué distancia podía dañar a un enemigo de un espadazo y qué plataformas eran alcanzables de un salto. Pero añadir una nueva dimensión dificulta el cálculo de las distancias, especialmente si al mismo tiempo debes anticipar los movimientos del enemigo, esquivar sus ataques y mover la cámara para no perderle de vista. **Nintendo dio con una idea innovadora que ha sobrevivido hasta la actualidad en títulos de tanto renombre como *Dark Souls*: el "Z-Targeting"**. Se trata un sistema que fija la cámara en un enemigo, que queda siempre en el centro de la pantalla, y luego se sitúa detrás del avatar, desplazada hacia un lado. De esta manera, siempre se muestra en la pantalla al héroe y al enemigo, lo que permite al usuario moverse y atacar sin perder de vista su objetivo.

El caso de la Nintendo 64 es bastante peculiar dentro de la historia de la industria. Llegó al mercado tras multitud de problemas y retrasos. Perdió el apoyo de cantidad de estudios, que cancelaron sus trabajos a medio hacer o se los llevaron a plataformas de la competencia. **Su tecnología estaba desfasada, sus rivales directos contaban con lectores de CD, lo que les ofrecía una capacidad de almacenamiento mucho mayor.** Y, sin embargo, a pesar de todo esto, fue uno de los mayores éxitos de su tiempo. El apoyo de Nintendo, su creatividad y originalidad, su forma de hacer las cosas, su capacidad de innovar y generar ideas... Todo ello le dio a la consola lo único que necesitaba para ganarse a sus usuarios: juegos. Las grandes sagas se atrevieron con las tres dimensiones y salieron triunfantes. Muchas otras posteriores recogieron sus ideas, las mejoraron y las expandieron. No todo fueron grandes logros (no debemos olvidar desastres como *Superman 64* o *Daikatana*, dos de los mayores fracasos de la consola y quizá de la industria). **Pero lo positivo supera de largo a lo negativo, demostrando que un proyecto, pese a tener un arranque difícil, puede triunfar si sabe escuchar a sus usuarios y darles más de lo que piden.**



LINK TAMBIÉN SE ATREVIÓ A DAR EL SALTO A LAS 3D

—

The Legend of Zelda: Ocarina of Time introdujo algunas mecánicas que aún se siguen utilizando, como la fijación de blanco



EL USO DE LA ESPADA

—

Conseguir un combate divertido era uno de los objetivos de Nintendo con *Ocarina of Time*.

PALITOS DE

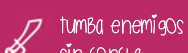
Bob-Omb

Palitos Bob-Omb

. . .

efectos


rompe bloques


tumba enemigos sin concha

lanza por los aires a tu amigo

. . .


tiempo
30 min.

El dulce más típico del Reino Champiñón

Hoy desde Cocina Geek traemos una receta explosiva para los nintenderos de la familia GTM, estos maravillosos Bob Omb que deberás comerte antes de que se activen, **¡¡en caso contrario peligrará tu dentadura!!**

Bomb-omb

. . .

130 gr de mantequilla a temperatura ambiente.
125 gr de harina.
Una cucharadita de levadura química (tipo Royal).
125 gr de azúcar.
2 huevos.
2 cucharadas de leche.
Una cucharadita de esencia de vainilla.

decoración

. . .

Caramelos amarillos redondos (tipo Jelly Bean).
Caramelos circulares de las pulseras de caramelo (amarillos y azules).
Fondant blanco para los ojos y la mecha.
Chocolate blanco y colorante negro en pasta Wilton (o Candy melts negros).
Palitos para cakepops (venta en supermercados).



1

Mezclamos la mantequilla a temperatura ambiente con el azúcar, y luego incorporamos los huevos de uno en uno. Añadimos la esencia de vainilla y la harina junto con la levadura tamizándola, y por último agregamos la leche.

...

2

Si no tenemos máquina de "*cakepops*" (5 minutos), entonces ponemos la mezcla en un molde y directo al horno hasta que se haga. A continuación dejamos enfriar y lo desmigamos en un bol. Una vez desmigado, vamos añadiendo nocilla, crema de queso (Philadelphia con azúcar) o *frosting* al gusto (o lo que elijamos) y **vamos mezclando** con una cuchara o tenedor hasta que la mezcla vaya cogiendo consistencia, entonces empezaremos a amasar con las manos. La idea es que la masa tenga una consistencia como para poder ir formando las bolitas no demasiado pegajosas. Después, **10 minutos al frigorífico.**

...

3

Derretimos chocolate en el microondas, introducimos la punta del palito de cakepop en la bolita, y a continuación lo insertamos en la bola de bizcocho. Una vez los tenemos con el palito, los metemos al frigorífico para que solidifique y se refuerce la sujeción.

...

4

Mientras se enfrían vamos a teñir el chocolate blanco con colorante negro. Ojo, tiene que ser colorante en pasta, ¡si no se disocia el chocolate! Además, si te queda muy espeso puedes añadirle un poquito de aceite de oliva. Una vez tu chocolate es negro, bañamos los cakepops en él **para que nos queden bombitas negras** (puedes darle un toque de azul si te gusta) Los pinchamos en un bloque de porexpán y lo metemos al frigorífico para que se solidifique y poder añadir el resto de la decoración.

...

5

Vamos a utilizar **un poquito del chocolate a modo de pegamento** y le unimos por abajo los dos caramelos amarillos, que harán de pies. Pegamos detrás dos caramelitos circulares amarillos en la espalda, para hacer el mecanismo que le da cuerda.

Con el fondant blanco hacemos dos ojitos y también un hilito fino que introducimos en el interior del caramelo azul y lo pegamos en la parte superior para hacer la mecha. **¡Verás que no tarda nada en secar y todo se pega muy rápido!**

¡¡¡¡Cuidado que te explotan en la mano!!!!

Nos vemos en el próximo número con una nueva Receta Geek

¿APOYAS EL RECICLAJE DE...

SÍ

"Son una buena forma de presentar los grandes clásicos a las nuevas generaciones."

por Javier Bello

Aunque muchas veces me he quejado de las remasterizaciones, es una queja a título personal. Si bien muchos ven esta reutilización de viejas glorias e IP's veteranas como una manera de exprimir el bolsillo a los nostálgicos, no hay que olvidar que el tiempo pasa y **mucha gente no tuvo oportunidad de disfrutar de su magia**. Las remasterizaciones y *remakes* son una buena forma de volver a presentar los grandes clásicos a las nuevas generaciones.

Un servidor tuvo el privilegio de crecer en el momento que la industria comenzaba a despegar por estos lares, viviendo la evolución del mundillo desde sus inicios y teniendo la oportunidad de jugar a gran parte de los juegos que hoy en día se consideran títulos indispensables. Pero incluso sin tocar el territorio retro, las obras de hace unos pocos años pueden volver a resurgir con **secuelas que despierten el interés por iteraciones pasadas** o con *remakes* que arreglen las taras que tenían en su concepción original.

Por otra parte, si bien es cierto que varias de las franquicias más veteranas viven de sumar una unidad al número de sus entregas con apenas un par de cambios, otras muchas series intentan reinventarse a cada nueva incorporación. Considero que eso no es una reutilización ni un abuso de una IP, sino **tratar de buscar darle una nueva vuelta de tuerca a la idea original**, con la intención de crear algo que mantenga el espíritu del juego pero con suficientes cambios como para ofrecer una experiencia nueva. Un buen ejemplo de esto es *Final Fantasy*, que quince entregas numeradas después (sin contar *spin-off's*) todavía consigue sorprender con cada nueva entrega. **Esta apuesta no siempre sale bien**, y un buen ejemplo de ello no es otro que nuestro erizo azul favorito: Sonic. La mascota de Sega ha vivido una montaña rusa de éxitos y fracasos desde hace ya mucho tiempo, pero eso no quitó la ilusión a los fanes ni a los desarrolladores. Tras la debable que fue *Sonic Boom*, muchos daban el personaje por finiquitado. Y sin embargo, *Sonic Mania* **demostró que a veces regresar a las raíces es la solución** para encararse en la dirección correcta.



Es por ello que creo que aunque elaborar nuevas ideas está muy bien, no se debería desechar la oportunidad de trabajar en una ya establecida, pues el tiempo ha demostrado una y otra vez que siempre se pueden añadir novedades para seguir mejorando la fórmula.

Y lo cierto es que por más que se quejen algunos, estos enfados suelen estar más relacionados con la decepción que provoca un juego de su saga favorita cuando no alcanza el nivel que esperaban. Sin embargo, cuando reaparece un clásico por todo lo alto, a todo el mundo le falta el tiempo para aplaudir con las orejas y cantar alabanzas nostálgicas. No nos engañemos, **los fanes siempre estaremos encantados de que nuestras series más queridas continúen**. Lo único que queremos es que se hagan bien.



...LAS IP'S DE LA INDUSTIRA?

no

"Estoy en contra de la necesidad de traer de vuelta glorias pasadas."

por Gamer Enfurecido

No, por supuesto que no. Estoy en contra de esa necesidad que parece reinar en estos días de traer de vuelta a la vida a **pasadas glorias** de los videojuegos para atraer al comprador. Este tipo de cosas ya no sorprende, y si lo unimos a la inmensa cantidad de remasterizaciones (muchas de ellas innecesarias) que hay en el mercado, nos lleva a **un reciclaje de todo lo antiguo** que parece excesivo a estas alturas. Sinceramente, no encuentro nada atractivo el **volver a jugar a lo mismo** por vigésima vez, pero en esta ocasión con unas texturas un poco mejores que en nada afecta a lo que sentí cuando jugué por primera vez.

Además, el volver a traer nuevos juegos de viejos personajes **no hace sino quemarlos**, forzar nuevas entregas de sagas pasadas que terminaron muy bien puede llevar **a la destrucción** de la buena imagen que mantienen a día de hoy. Es más, los títulos que rompen dicha imagen suelen ser ignorados y terminan cayendo en el olvido, como ejemplo *Jak and Daxter: The Lost Frontier*, que pese a ser parte de la saga supuso un **notable bajón a la calidad** general de la saga, de hecho es el juego peor puntuado de la misma. Otro culpable de este reciclaje es el llamado "efecto nostalgia", en el que recordamos los juegos antiguos **mejor de lo que eran**, sin embargo, no hay que dejarse llevar por la nostalgia y la creencia de que todo tiempo pasado fue mejor, porque al igual que en el ejemplo mencionado anteriormente, las cosas no siempre acaban bien. ¿Sabes lo que creo Javier? Creo que **la industria se está quedando sin ideas** y por eso utilizan cosas que funcionaron bien en el pasado. Usan a las viejas glorias de la industria del videojuego, exprimiéndolas más allá de sus posibilidades para que al menos den un título exitoso más.

Lo peor de todo es que si finalmente ese éxito llega, la industria no se parará ahí, se inventarán cualquier cosa para sacar una secuela, una remasterización, un *reboot* o lo que se les ocurra. Cualquier cosa con tal de **no tener que inventar nada nuevo** y arriesgarse así al fracaso. Al final, terminaremos viendo sagas infinitas como ya ocurre a día de hoy con *Assassin's Creed*, juego tras juego **manteniendo una fórmula que funciona**, con personajes de los que ya sabemos qué esperar para que lo compremos sin dudar mientras jugamos a lo mismo año tras año.

Esperemos que con un poco de suerte este ciclo llegue a su fin, que la industria se dé cuenta de que esta fórmula **no les va a funcionar para siempre**, que el usuario también tiene un límite de veces que puede permitirse comprar lo mismo, y que va siendo hora de **sacar algo original**.

Cruzo los dedos por ver un cambio positivo, aunque a mí, como a tantos otros, tampoco me importaría ver algún que otro juego volver.

¿VALE NO MAN'S SKY...

SÍ

"El esfuerzo de Hello Games bien merece una segunda oportunidad."

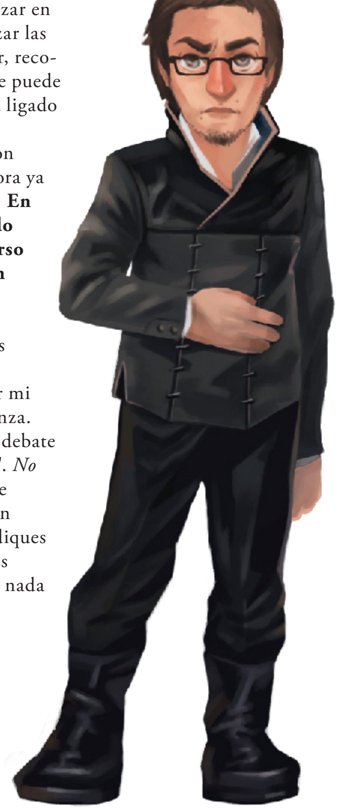
por Marc Aragón

Todos conocemos la historia de *No Man´s Sky*. Los asombrosos vídeos publicitarios, las promesas, las espectaculares imágenes de planetas alienígenas y los largos paseos. Esos en los que perderse por terrenos yermos en busca de un mineral que nos permitiese hacer despegar nuestra nave para ir en busca del siguiente terreno, exactamente igual de yermo. Y, cómo no, las decepciones. El lanzamiento de este juego será recordado por muchos como una dura lección, una buena dosis de realidad que regresará a nuestros pensamientos cada vez que intenten vendernos algo demasiado bueno para ser cierto.

Pero el tiempo ha pasado, las aguas se han calmado y **Hello Games ha seguido trabajando en su juego sin descanso** (al menos esta promesa si la han cumplido). Hoy, *No Man´s Sky* es muy diferente de como era en sus primeros días de vida. Tres grandes actualizaciones y cientos de pequeñas correcciones después, el juego está muy cerca de ser lo que debería haber sido desde un principio. La exploración, el descubrimiento y la soledad (sí, sé que el modo multijugador sigue sin llegar) son protagonistas, pero ahora podemos establecernos en la base de un planeta, poblarla, emprender misiones o construir vehículos terrestres con los que recorrer nuestro planeta con mayor rapidez.

Esto no es todo: existen otras opciones. Podemos equipar nuestra nave con un sistema de análisis que nos permita saber qué tipo de economía tiene un sistema antes de viajar a él y dedicarnos a comerciar y especular con objetos y materiales. También existe la opción de ejercer como mensajeros, cazadores o piratas espaciales. Y si nada de esto nos apetece, podemos completar las misiones de la trama principal y descubrir los misterios del universo y el Atlas. Por supuesto, para avanzar en todas estas tareas deberemos utilizar las mecánicas básicas del juego: andar, recolectar, construir y mejorar. Poco se puede hacer para cambiar esto, ya que va ligado al género del juego.

En su día, llegó a las tiendas con promesas, pero sin contenido. Ahora ya tiene ese contenido y mucho más. **En el futuro, el estudio ha asegurado que seguirá ampliando su universo procedural y, pese a la decepción inicial, en los últimos meses se han ganado el beneficio de la duda.** Si el año que viene por estas fechas el juego ha cambiado tanto como en los últimos 12 meses, por mi parte habrán recuperado la confianza. La respuesta a la pregunta de este debate no puede ser un simple "sí" o "no". *No Man's Sky* es un juego que requiere paciencia, necesita que juegues con calma, te tomes tu tiempo y le dediques horas. Hay que dar pequeños pasos para conseguir un salto grande. Si nada de esto te interesa, puede que este título no sea para ti, pero s**i eres de los que disfruta explorando, construyendo y mejorando, quizá deberías darle una segunda oportunidad.** Sin duda el esfuerzo de Hello Games bien lo merece.



...LO QUE COSTÓ EN SU DÍA?

no

"El problema de No Man's Sky nunca ha tenido solución."

por Robe Pineda

Desde que Hello Games lanzó *No Man's Sky* hace poco más de un año, Sean Murray ha sido el centro de todas las miradas. Ya sabemos lo que sucedió: mala comunicación, un desarrollo tortuoso y un producto final decepcionante para la gran mayoría de seguidores del proyecto. Después de varios años en desarrollo —y algún que otro retraso— el juego llegó a PC y PlayStation 4, pero no lo hizo de la forma que todos teníamos prevista. No olvidamos la polémica que causó el modo multijugador (mejor dicho, su inexistencia), así como la famosa campaña de marketing, que parecía enseñar varias cosas muy interesantes que finalmente no eran representadas en el juego final. El famoso Atlas y sus prometedoras mecánicas de exploración, la aleatoriedad de la fauna generada en cada planeta... Por no hablar de los **numerosos problemas técnicos** que sufría el juego, algunos tan serios como el riesgo de perder el progreso por arte de magia. Dejando a un lado los hechos acontecidos y centrándonos en el presente, el estudio británico ha trabajado en aras de solventar los problemas técnicos, así como en añadir nuevos contenidos y rebalancear diversos ajustes con la intención de ofrecer una experiencia más satisfactoria. Lamentablemente, el resultado viene a ser lo mismo que ya conocemos, solo que ahora es más bonito. La creación de bases **no aporta prácticamente nada** a un juego cuyo único objetivo es deambular de planeta en planeta hasta alcanzar el polémico e insulso final argumental. El inventario ha sido mejorado y los atajos en el control permiten agilizar notoriamente diversas tareas de *crafteo*, pero éstas siguen siendo el pilar de todo lo que hacemos en nuestro viaje intergaláctico. El gran problema de *No Man's Sky* fue no saber exactamente qué quería ser. Prometió muchas cosas, pero apenas cumplió con ninguna de ellas. Después de varias actualizaciones, el juego nos ofrece nuevas mecánicas y algunos elementos mejorados, pero no por ello llega a ser lo que un día nos prometieron. Es cierto que hay que destacar —que no aplaudir— el hecho de que Murray, junto a su equipo, siga trabajando en mejorar el juego y corregir el máximo de errores posible, pero, lamentablemente, el problema base nunca será solventado. *No Man's Sky* es lo que es, y seguirá siéndolo por mucho que cambie de disfraz. Lo más destacado del asunto, que además sirve para evidenciar **la imposibilidad de cambiar drásticamente** una vez se han puesto los cimientos, no es otro elemento que el modo multijugador, que ha sido añadido como principal novedad de la última actualización... pero que finalmente se ha quedado en la **enésima verdad a medias.**

la nave de *No Man's Sky* se quedó sin combustible hace ya mucho tiempo. Nadie sabe qué hará Hello Games en el futuro, pero en esta galaxia no tiene nada que hacer.

FINAL DESTINATION



MIGUEL ARÁN

Age of Empires, explotación y redención

Los fans mantuvieron viva la saga... ¿la matará Microsoft?

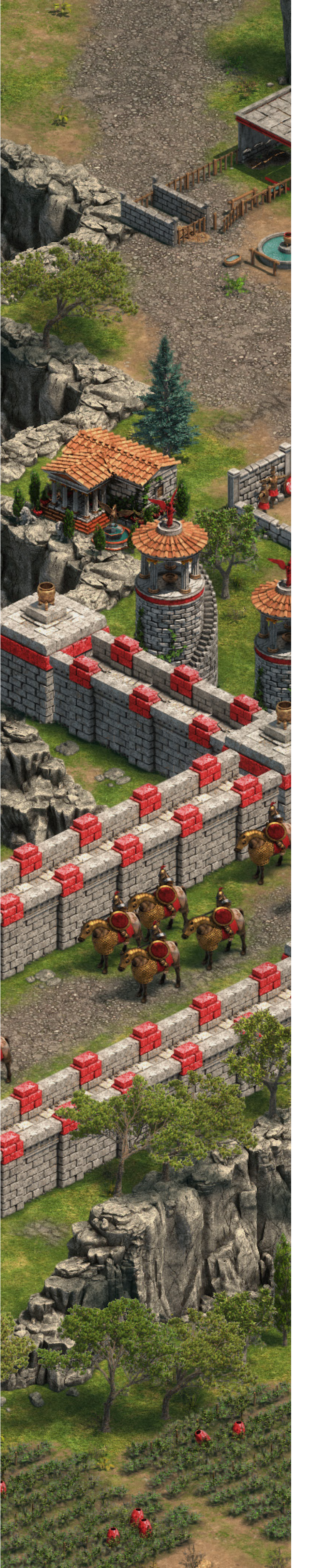
Voy a empezar la columna con un *caveat* importante. Me considero un fan a ultranza de la saga. Fue amor a primera vista desde una partida que vi jugar a mi primo al *Age of Empires* original. Quedé prendado por sus coloridos y detallados escenarios, complejas mecánicas de recolección de recursos, construcción de edificios, y gestión de unidades—que a mí me parecían millares—. Fue el primer juego que instalé en mi primer PC, y sin duda al que más horas le eché durante mi infancia. Era como si esos libros de historia ilustrados con los que crecí cobraran vida propia. Mejor aún, porque el destino de esas grandes civilizaciones descansaba en mis manos: un chavalín de 7-8 años se había convertido en todo un general de la antigüedad. Si os cuento este rollo para es dejar claro hasta qué punto esta saga ha influído en mi vida como videojugador. De no haberme fascinado a tantos niveles, es posible que este *hobby* no hubiera llegado a apasionarme como para escribir en una revista especializada.

Y hasta aquí la advertencia: me va a resultar **muy difícil** ser objetivo a la hora de hablar de los cambios que están sacudiendo últimamente a la franquicia. Pero intentaré aparcar mi idiosincrasia para analizar sus perspectivas en esta singladura de renovada popularidad.



No me extenderé en el contexto del desarrollo de dichos títulos ni en sus bondades jugables. En nuestro número de agosto disponéis de un excelente reportaje donde Adrián Díaz trata estas cuestiones en detalle. Pero sí resumiremos que las dos primeras y más laureadas entregas fueron desarrolladas por Ensemble Studios como empresa independiente, y que a partir de 2001 el estudio fue comprado por Microsoft iniciando un culebrón de injerencias, presiones de lanzamiento y malas decisiones ejecutivas. Como suele ser habitual siempre que una gran editora compra a escote un estudio disidente—*ahem* EA, *ahum* Activision—, el cambio en la dirección repercutió en la calidad de los juegos y terminó por quebrantar la salud del estudio. Finalmente y tras varias fugas de personal clave, los amos de Redmond se desentendieron del fregado del que eran responsables, dejando morir al legendario estudio en el 2009. Todo sucedió de una forma insultantemente discreta, tras una larga agonía que dejó algún juego notable en un bulevar de sueños rotos.

Y es que el contexto no ayudaba precisamente. La industria del PC estaba enfrascada—desde principios de los 2000—en una despiadada carrera tecnológica entre Intel/Nvidia y AMD/ATI. Mientras el PC libraba su batalla fratricida, perdía la guerra comercial frente a las consolas. Para colmo de males el género del RTS se había pasado completamente de moda. Sin embargo y contra todo pronóstico, *Age of Empires 2* seguía manteniendo una comunidad de incondicionales. Éstos organizaban torneos, producían nuevo contenido con regularidad, llegando incluso a 'picar' en su *netcode* jurásico en pos de mejorar la estabilidad de las partidas *online*. Puede que Ensemble estuviera muerto y enterra-



do, pero su criatura aún boqueaba: sorprendentemente, la popularidad del título comenzó a aumentar con los años. Ese reducto de fans resistió con bravura a la industria y al olvido, y mantuvo su juego favorito conectado al respirador. Ellos fueron **los primeros sorprendidos** cuando un buen día su paciente se arrancó los tubos, se incorporó con vigor, y pegó un puñetazo sobre la mesa. Esto sucedió en 2013, cuando un estudio independiente formado por ex-*modders* de todo el mundo contó con el beneplácito de Microsoft para reeditar una versión HD de dicha entrega. Coincidiendo con el subidón de popularidad del juego en plataformas competitivas como Voobly, el título pudo disfrutar de una segunda juventud situándose entre **los más vendidos** 15 años después de su lanzamiento. Tanto el juego original como las expansiones inéditas dieron a conocer la franquicia a una nueva generación de jugadores, a la vez que tentaban a la vieja guardia para regresar al mismo juego de siempre, mejor que nunca.

En ese punto es cuando Microsoft se debió dar cuenta del descomunal potencial económico que oculta el nombre de *Age of Empires*. Consecuentemente, inició una escalada de inversiones en torno a esta franquicia. En junio de este mismo año se anunció un *remake* del *Age of Empires* original bajo el título de *'Definitive Edition'*. Una versión 4K, rehecha gráficamente de cero, con todo tipo de refinamientos jugables y tecnológicos. En ese momento **me pellizqué**. Varias veces. No daba crédito a lo que veía ni tenía palabras para expresar mi entusiasmo. El 19 de octubre del 2017—20 años exactos tras el lanzamiento original— tendría ocasión de redescubrir este maravilloso juego con una puesta en escena inmejorable.

Meses después llegó la Gamescom, y casi me dan tres infartos seguidos cuando Microsoft hizo de anfitriona de 'sus' *modders* devenidos en desarrolladores, y juntos anunciaron una *'Definitive Edition'* para cada título pretérito de la franquicia. Casi nada la del pulpo. Y agárrense para la curva: *Age of Empires IV* fue revelado con uno de esos odiosos trailers que solo enseñan el logo—pero bastó para producir un terremoto mediático: los fans ya veían *AoE4* como un imposible años antes de que se forjara el mito de *Half Life 3*—. Tras lo cual cerraron la conferencia con una breve despedida, y nos dejaron atónitos, mirando a la pantalla como mochuelos disecados.

Debo confesar que a la felicidad del momento le siguió **el desconcierto**, y después la desconfianza. No me malinterpretéis: nunca es una mala noticia que haya inversiones e interés comercial en torno a una saga que llevaba mucho tiempo viviendo de la inercia de sus jugadores. Por bueno que sea un juego—y voto a tal que éstos lo son—**nada dura para siempre**, y era realmente preocupante que esta saga no fuera a tener recambio generacional a largo plazo. Pero no, había algo más detrás de mis reticencias... Supongo que estaba resentido con Microsoft. La empresa que se hizo partícipe de los éxitos de Ensemble cuando el viento iba a favor, y en cuanto las cosas se torcieron la **abandonó a su suerte** tras años de mangoneo. Y ahí estaban en el escenario varios gerifaltes de Microsoft, sonriendo hipócritamente como presentadores de un concurso televisivo. Hasta salió Phil Spencer en un video a explicar lo maravillosa que era la saga—aunque tenía un jeto de no haberla jugado en su vida digno de enmarcar—. Tan dicharacheros ellos... como si la sangre no hubiera llegado nunca al río, como si siempre hubieran apoyado la franquicia sin vacilar y todos estos proyectos fuesen idea suya desde el principio. En ese momento **me sentí instrumentalizado**… y mosqueado. Fueron los aficionados los que trabajaron arduamente y sin ánimo de lucro para mantener viva la llama. Y ahora que la saga vuelve a ser popular se arrima la pérfida multinacional a convertirnos a todos en sus clientes, vendiéndonos **nostalgia en lata** y friéndonos a DLCs.

Obviamente las empresas no son nuestras amigas. Microsoft no es distinta en ese aspecto. Pero hay maneras y maneras de hacer las cosas, y debo reconocer con total humildad que me precipité en mi juicio: a priori Microsoft está haciendo las cosas bien. Muy bien. Para empezar: la *Definitive Edition* saldrá a un precio de 20$. Una ganga si consideramos todo el contenido, el acabado gráfico y su importancia simbólica para la plataforma. Para continuar: lejos de apartarlos, están trabajando estrechamente con los pilares de la comunidad. Patrocinan torneos con miles de euros en premios, e invitan a los mejores jugadores del mundo a ponerse en contacto con los desarrolladores para darles *feedback* constante de cara a añadir características o pulir apartados. Resulta que la malvada multinacional no ha venido para devorar a los aficionados y tomar su lugar: al menos por el momento, les está tendiendo gentilmente la mano. Y eso, amigos míos, es bonito. Para criticar siempre habrá tiempo, pero **no pongamos la venda antes de la herida**. Comprobemos antes si Phil Spencer y sus acólitos se reconcilian como es debido con esta IP y con su sufrida comunidad.

Aún a pesar de las buenas perspectivas, hay una serie de preocupaciones legítimas en el horizonte. Por ejemplo: mucho lanzamiento seguido más las versiones duplicadas —Del *AoE2* convivirán la de Voobly, la HD de Steam y la *Definitive Edition*— corren el riesgo de fragmentar a la comunidad. O de quemar la franquicia por simple empacho. Por no hablar de *Age of Empires 4*, del que aún no sabemos nada salvo que va a ser casi imposible que cumpla las irreales expectativas de muchos—de nuevo un paralelismo con *Half Life 3*—. Tampoco podemos descartar que Microsoft se emborrache de éxito y mude hacia unas políticas menos respetuosas para/con los fans. Pero cruzaremos ese puente cuando lleguemos. Como fan de esta maravillosa saga solo os diré dos cosas más: disfrutemos todos juntos de este dulce '*revival*', y…*¡Wololo!*

OJO AVIZOR



ADRIÁN DÍAZ

El entiero final

Por fin podemos dar descanso a Half Life

Hace unas semanas, concretamente el 25 de agosto, conocíamos por sorpresa que Marc Laidlaw, antiguo guionista de *Half Life*, subió a su propia página web el guión del que hubiera sido el hipotético *Half Life 2: Episodio 3*. Sin entrar en muchos detalles argumentales, conseguía cerrar muchos cabos —aunque el juego iba a acabar en otro final abierto en lo que sería el verdadero *Half Life 3*— y disipar la incertidumbre de muchos aficionados de una de las sagas más influyentes en la historia del videojuego. El motivo fue que el acuerdo de confidencialidad del mismo había expirado y para él era un deber arrojar algo de luz verdadera al asunto. Muchos querían saber cómo iba a acabar *Half Life*. En un corto, una película, algún tipo de cómic o algo. **Pero el juego ya hacía tiempo que no importaba en sí.**

El caso es el efecto que causó en la masa de jugadores, que tras este movimiento se quedaron algo más confusos y molestos con el hecho de que a Valve parece que le incordia la existencia de su franquicia estrella (en su día). Este grupo de gente empezó a llenar de opiniones negativas al resto de títulos de Valve, como *DOTA 2* y *Counter Strike: Global Offensive*, por ser los "culpables" de que *Half Life 3* nunca viese la luz. Una ola de furia que se podría decir que está hasta justificada: Valve encontró la gallina de los huevos de oro y poco a poco las ideas frescas se fueron quedando en la sombra. Y aún queda *Artifact*, el juego de cartas basado en el mismo *DOTA.* Otra genial idea para sacar dinero.



Es muy curioso, a la par que alarmante, cómo un juego tan esperado y prometedor puede llegar a morir de esta forma. La acción de Laidlaw marca un punto y final a una burbuja de diez años que nos deja consternados al ver lo que podría haber sido en forma de videojuego. Un juego no puede estar en el limbo por tanto tiempo. La misma industria castiga eso mismo; ahí están los ejemplos de *Final Fantasy XV, Aliens: Colonial Marines* o *Duke Nukem: Forever*. Quitando el ejemplo del primero, los otros dos salieron al mercado más por pena y por decencia que para vender. Cuanto más tiempo te tiras desarrollando un juego, más espera la gente del mismo. Y era necesario extirpar ese quiste con *Half Life: Episodio 3*. No podía caer en ese foso, por lo que más vale quedarse con el recuerdo de algo escrito.

La misma Valve, no obstante, sabía que sacar este *Half Life* nunca iba a contentar a todos. Es más, posiblemente recibiría más críticas que halagos. Porque *Half Life* es más que un videojuego. La gente lo trata como un eslabón nuevo en el desarrollo de los videojuegos, tal y como fue el primero y el segundo. Tal y como todos los seguidores de *Grand Theft Auto* esperan que Rockstar saque el siguiente con miles de kilómetros de mapeado y millones de cosas por hacer. Porque cargar con ese peso de saber que tienes que hacer un juego dentro de la excelencia es todo un reto. *Half Life* marcó una referencia en el mundo de los *shooters* en 3D. *Half Life 2* supuso la estandarización de uno de los mejores motores gráficos jamás creados como es el motor Source y un ejemplo claro de cómo aprovechar una gran variedad de mecánicas que aún hoy día hay juegos que les cuesta replicar. Los dos episodios que le siguieron fueron lanzados con poca diferencia de tiempo, por lo que si la tercera parte y final hubiese salido dentro de ese umbral, no tendría que ser lo que pedimos que



sea ahora. **Es decir, otra verdadera revolución dentro de la industria.**

¿Seguiremos creyendo?

Pese a que se han silenciado miles de bocas que pedían respuesta sobre la saga, soy de los que seguirá pensando que Valve algún día presentará algo al respecto, solo que ya no siento esa necesidad indiscutible de quererlo cuanto antes posible. Hace unos años creía en un posible *Half Life 3* de mundo abierto, algo así a lo *S.T.A.L.K.E.R;* o a lo visto en el pasado E3 con *Metro Exodus.* Pero ahora que otros títulos han conseguido eso, le pido más. Mi apuesta —o mejor dicho: sueño— es que *Half Life 3* sea presentado como el primer juego en realidad virtual de forma totalmente interactiva e inmersiva. Sé que pido un imposible a años luz de ser real, pero ya sabemos cómo avanza la cosa. Y Valve, si consiguiese rodearse de los mejores talentos de nuevo, seguro que no haría ascos en absoluto a querer estar en la vanguardia del desarrollo de videojuegos de nuevo.

Lo que queremos en estos casos sobre todo es comunicación. El secretismo en los largos períodos de creación de un videojuego no hace más que añadir incógnitas y dudas sobre si realmente ese título en concreto verá la luz. Como está pasando ahora con *Cyberpunk 2077,* anunciado con un teaser hace ya cuatro años o *Mount and Blade: Bannerlord* y su información a cuentagotas. Bien que al menos —salvo catástrofe final— sabemos que ese par de entregas van a salir tarde o temprano, pero todo ese misticismo que les rodea deberán dejarlo atrás con una campaña publicitaria concreta y sincera, si es que no quieren arriesgarse a ser apaleados a la mínima en su lanzamiento. Y eso es lo que critico de la Valve actual: ese **rechazo a hablar de lo que pueden ofrecer** y de no confirmar o desmentir cualquier rumor desde fuera. Esas entrevistas de Gabe Newell que son más una opinión suya de su propia empresa más que saber que hacer con ella misma. **La verdad que no esperamos eso mientras cuentas billetes infinitos, Gaben.**

Cuando tus propios trabajadores —o ex-empleados— son los que tienen que **dar el pésame** sobre el juego en el cual algún día trabajaron, y no un mandatario de la empresa desarrolladora, es que no se están haciendo las cosas del todo bien, jerárquicamente hablando. Ir a la evasiva evitando contestar preguntas cíclicas más que obvias durante todos estos años te convierte en un blanco fácil además de afectar a la imagen de la empresa. Bien que eso no va a hacer que Valve siquiera pierda un céntimo, pero sí el respeto de muchos. Y ya que podemos olvidarnos de *Half Life,* aún quedan otras franquicias como *Left 4 Dead* o *Portal*, incluso el mismo *Team Fortress* o *Counter Strike*. ¿Cómo podemos tomarnos el futuro de ellas después de este caso? Ya que parece ser que el odio hacia el número 3 es más que un meme de internet y es real, la respuesta es igual de incierta que el futuro de las mismas. En mi caso, no hace más que incitarme a desistir en querer esperar algo. **Lo que viene a ser que me bajo del carro de Valve y su política, señores.**

Espero, en un futuro cercano, que una empresa como Valve redirija su mirilla hacia el público que espera títulos de calidad. No hace falta anunciar las secuelas de los juegos anteriormente citados, sino poner nuevas y atrevidas propuestas encima de la mesa. Recordemos que desde el año 2015, la empresa americana está asociada junto a HTC para el soporte y desarrollo del HTC Vive, el dispositivo de realidad virtual que dispone además de dos controles de movimiento y que, viendo el mercado actual, con la exclusividad de Playstation VR y el estancamiento de Oculus Rift: se plantea como **la opción más firme** y mejor desarrollada a medio plazo. Solo falta echarle las ganas y el talento necesario. Basta de presumir de números de jugadores simultáneos de Steam, de intentar tapar las críticas negativas de un juego en el mismo o de siquiera volver a echar una mirada de atención a las Steam Machines. Un invento que no caló y que no merece ni la pena rescatarlo. Simplemente centrarse en la creación de nuevos y buenos juegos para reclamar el trono que siempre le ha pertenecido. Lo siento, Rockstar, Blizzard, CD Projekt RED y demás.

En cualquier caso, **descansa en paz, Gordon Freeman.** No te merecías esto, pero más vale descansar para siempre que caer en peores manos. Lo que no pudieron terminar tus creadores, puede que lo terminemos tus seguidores, aunque nunca sepamos la verdad oficial. Al fin y al cabo la vida sigue, y la industria del videojuego también.

EL RINCÓN DE LA FURIA



GAMER ENFURECIDO

No se hacen juegos nuevos

Crisis de ideas en la industria

Últimamente he empezado a notar que la industria del videojuego se encuentra en un momento en el que no hace otra cosa que vivir del pasado y de ideas que han sido puestas a prueba con buenos resultados miles de veces. Parece que ya **nadie tiene ideas nuevas**, que nadie es capaz de innovar. Y eso en una industria con posibilidades tan infinitas como la del videojuego, me decepciona mucho.

Los videojuegos cuentan con una serie de características que lo hacen único, y una gran multitud de facetas cuyo máximo potencial esta aún por explotar, pudiendo generar incluso nuevas facetas en sí. Con esta infinidad de conceptos con los que hacer algo nuevo, seguimos anclados en los mismos rollos de siempre, porque a la industria, como a todo buen negocio, le interesa vender por encima de todo, y es completamente normal; **no hacen esto por amor al arte.**

Sin embargo, cada vez más me da la sensación de estar jugando **al mismo juego con diferentes personajes** (y un nombre distinto) más que a juegos nuevos. No hay más que ver la saga *Assassin's Creed* que lo único importante que cambia es la ambientación histórica de las entregas, siendo el resto un *copypaste* de los anteriores. Lo que vengo a querer decir, es que poco a poco **va desapareciendo el riesgo** en el mundo de los videojuegos. Todo el mundo sabe ya lo que funciona y lo que no, porque llevamos viendo esos mismos conceptos toda la vida.



Poco a poco van quedando **menos creativos dispuestos a arriesgarse**, a dejar de reciclar, a innovar. Incluso si dicha innovación significase el fracaso, no habría nada de malo en ello, se puede inventar algo nuevo que salga bien o que salga mal, pero el hecho de intentarlo ya es positivo pues permitirá que los desarrolladores que vengan detrás puedan pulir los fallos y perfeccionar ese algo innovador convirtiéndolo en **algo de éxito.**

Y lo que más me sorprende es que mientras seguimos viendo las mismas temáticas una vez tras otra, hay temas que hace mucho que no se tocan y que no se tienen en cuenta. Es decir, se reciclan unas cosas hasta la saciedad y otras no se reciclan en absoluto, a pesar de que tuvieran éxito en el pasado. Al final lo único que queda es una camarilla de industria **cebándonos con cientos de juegos que siguen el mismo patrón** que ya les ha hecho ganar millones y que seguirá haciéndolo.

Porque es innegable que cierta parte de la culpa es nuestra, por no exigir algo nuevo y original, por conformarnos sin quejas con todo lo que nos ofrecen, por comprar **el mismo producto cientos de veces** por muy nimia que sea la mejora realizada, o el formato que tenga. Cada uno puede hacer con su dinero lo que quiera, pero si se favorecen este tipo de prácticas y se perpetúa esta situación, se pierde el derecho a emitir queja alguna en el futuro.

Los *indies*, la esperanza.

Por suerte, siempre nos quedara ese último bastión conformado por los videojuegos *indie*, que siguen esforzándose por hacer algo que **se salga de la norma**, buscando siempre sorprender de una forma o de otra y dando vueltas de tuerca a mecánicas que creíamos que habían alcanzado su cénit hace una década. Gracias a ellos, aun podemos esperar ver algo diferente, algo nunca visto, algo **innovador**. No sé a los lectores, pero a mí ya **me aburre jugar siempre a lo mismo.**

POR JAUME FONT

SUPER MAKARIO WORLD

@JFRteam













Guión y dibujo de Jaume Font Rosselló.



"Descubrí The Last of Us por la insistencia del chico del videoclub"

—Félix «Arnold» Barrachina

Carlos F.

"Final Fantasy X fue mi primer Final Fantasy, y eso es como el primer amor."

—

Normalmente soy yo el que insiste para que mis amigos prueben juegos más allá del ***Overwatch*** de turno, sobre todos en la era del internet, pero tengo algunas joyas de mi infancia que las descubrí **gracias a amigos.**

El caso que mejor recuerdo y con más cariño fue ***FFX***. Fue bastante curioso ya que el juego que yo quería comprar era FFIX, cada vez que iba a casa de unos amigos era el juego que más me llamaba la atención, pero ellos me recomendaban el juego más nuevo de la saga FF (yo tenia la PS2) que no era otro que **la décima entrega.** El resto es fácil: primer ***FF*** es igual a primer amor – yo al menos siempre he pensado que el primer ***FF*** es el que te marca – ya que esos personajes y esa odisea que se le presenta al jugador, me parece única. Después si le añadimos **esas increíbles CGI,** minijuegos como el blitzball o un endgame muy solido; tenemos **uno de los mejores FF y JRPG de la historia.**

Mcarceb

"Más de 100 horas invertidas en enamorarme de un juego"

—

Pues resulta que yo, allá por 1998, cuando tenía 11 añitos de nada, tenía una PSX a la que no le daba mucho uso. Echaba alguna partida distraída, pero tampoco había yo llegado a sentir que me había enganchado al mundillo de los videojuegos. Y entonces llegó él.

Mi tío (10 años mayor que yo) apareció con un juego que le habían prestado y me pidió jugar un rato en mi consola, dado que él no tenía. A las dos horas se aburrió y soltó el mando; pero yo no había conseguido despegar los ojos de la pantalla desde la pantalla de inicio donde un rato antes se había podido leer ***FINAL FANTASY VII.***

Mi tío devolvió el juego, a su dueño, pero apenas unos días más tarde me hice (tras mucho rogarle a mi madre) con la edición Platinum del juego. A partir de ahí: Migdar, Gongaga, Ciudad Cohete, Fuerte Cóndor, Cañón Cosmo, Nibelheim o Wutai. **Más de 100 horas** invertidas en enamorarme de un juego, y como consecuencia, de una saga y de una industria.

¿QUÉ JOYA DESCUBRISTE
POR RECOMENDACIÓN?

Félix Barrachina

Voy a destacar dos juegos. El primero lo comparten los catálogos de las dos últimas consolas de Sony, quizá sorprenda, porque es un juego que esta creado por una de las grandes compañías de la industria y es de sobra conocido. *The Last of Us* de Naughty Dog.

Sí, **lo conocía todo el mundo menos yo**; pero mi animadversión a los zombies por esa época, mi poco gusto por los sustos, la tensión y el hecho de tener siempre otras posibilidades de compra más jugosas me alejaban de él. Aún así y **gracias a la insistencia del chico que trabajaba en el videoclub del barrio** finalmente lo compré. ¡Qué bendito momento! Me introduje de lleno, me hizo engancharme a esto de las maquinitas de nuevo y apreciar los zombies, el miedo y los sobresaltos.

El otro juego fue *Pokémon*, Rojo y Azul, ya que mi primo empezó a jugar y yo lo veía como una especie de Tamagotchi en una época en la que me decantaba mucho más el fútbol y el aire libre. A raíz de verlo jugar e insitirme para que pudieramos intercambiar me hice con un cartucho en navidad ¡Bendita decisión de insistencia! Desde ese día, me dedique **a cazar monstruos de bolsillo hasta la actualidad**, pasión que comparto con mi mujer, Luego dirán que los videojuegos no unen, que son para gente solitaria. **Benditas recomendaciones.**

Koni

"Mis amigos insistieron en que debía darle una segunda oportunidad."

Pues tengo un caso muy reciente, y es ni más ni menos que ***Bloodborne***.

Estrené mi flamante PS4 con ***Batman Arkham Knight,*** y al terminarlo, me prestaron ***Bloodborne***. Duré exactamente 20 minutos en los que, tras dos muertes, decidí que ese juego no era para mi. Así de tajante, **sin darle la oportunidad que realmente merecía.**

Pasaron los meses, y mis amigos insistían que me estaba perdiendo un gran juego, que debía darle otra oportunidad, que seguro que me iba a gustar..y hace un par de meses, tras tanto insistir, compré el juego y me dispuse a darle esa nueva oportunidad. **¡Benditos sean los que insistieron**! Un juegazo tremendo, el cual estoy disfrutando muchisimo (sigo todavía con el) y con el que fui tremendamente injusto hace 2 años.

Perdón, Miyazaki-san. No volverá a ocurrir.

Ricardo F.

"Soy culpable de haber enganchado a mucha gente a World of Warcraft"

No recuerdo, por suerte o por desgracia, que ningún colega me insistiera en jugar a algún videojuego. También es cierto que mi grupo de amigos nunca ha sido jugón y yo era el único bicho raro. A día de hoy esa tónica continua y para poder hablar de videojuegos tengo que unirme al grupo de colegas de mi vecino, que la media de edad ronda en los 22 años y yo tengo 37. Vamos, que no es que sea antisocial, pero es que no tengo grupo de amigos jugadores (soy de Valencia, guiño guiño).

Eso sí, yo he conseguido enganchar a bastante gente a ***Final Fantasy XI*** y a ***World of Warcraft*** entre otros. Los MMORPG son mi pasión y esos dos son los que más he jugado en mi vida. En mi etapa como dependiente de Game recuerdo que también acertaba con los gustos que tenían los clientes y siempre venían a agradecerme pero la verdad, no recuerdo ya qué juegos eran.



NÚM. 22 - OCTUBRE 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
PULSA START
ROBE PINEDA
LEVEL UP!
MARC ARAGÓN
INSERT COIN
JON ANDONI ORTIZ
EN LA TRIBUNA
DANIEL ROJO
REDACCIÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
DAVID NEIRA
ISRAEL MALLÉN
GAMER ENFURECIDO
MIGUEL ARÁN
COLABORA
RAMÓN MÉNDEZ
ALEJANDRA PERNIAS
FRANCHUZAS
GEMMA BALLESTEROS
JOAQUÍN RELAÑO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
JAVIER BELLO
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
MIMI PINK
JAUME FONT ROSELLÓ
ESGALOR
ALBERTO CORZO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
ISRAEL MALLÉN
PROOF READING
FERNANDO BERNABEU

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

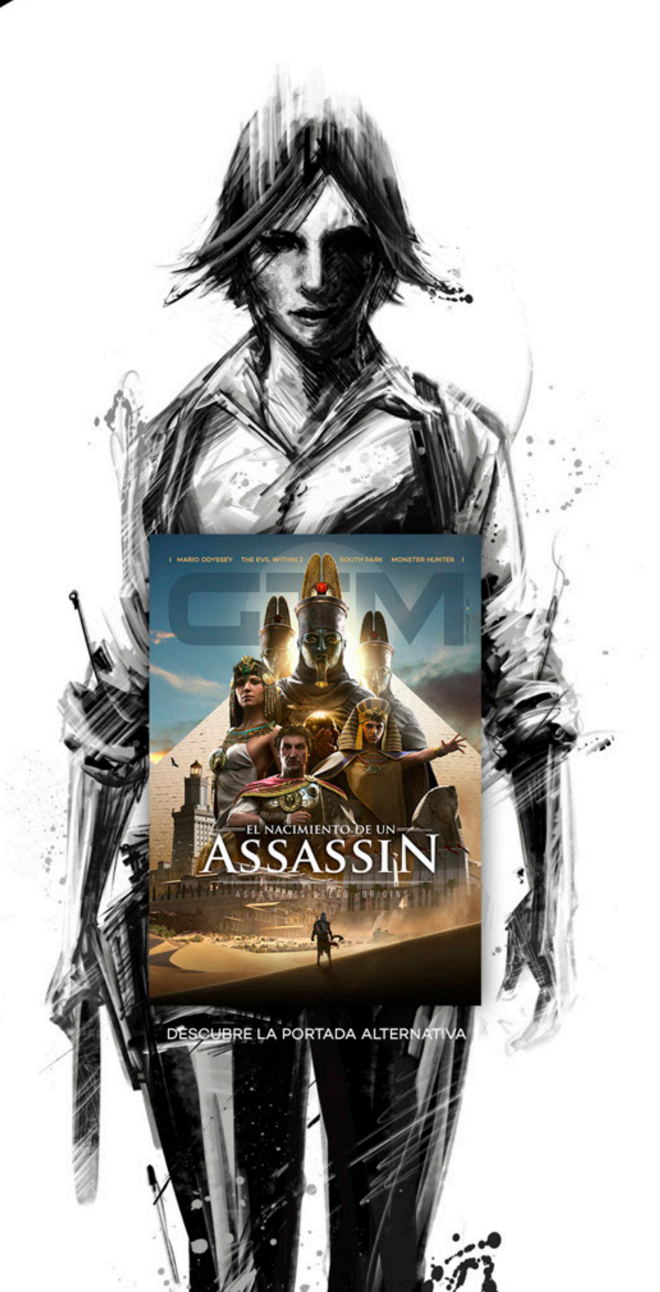
—
IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

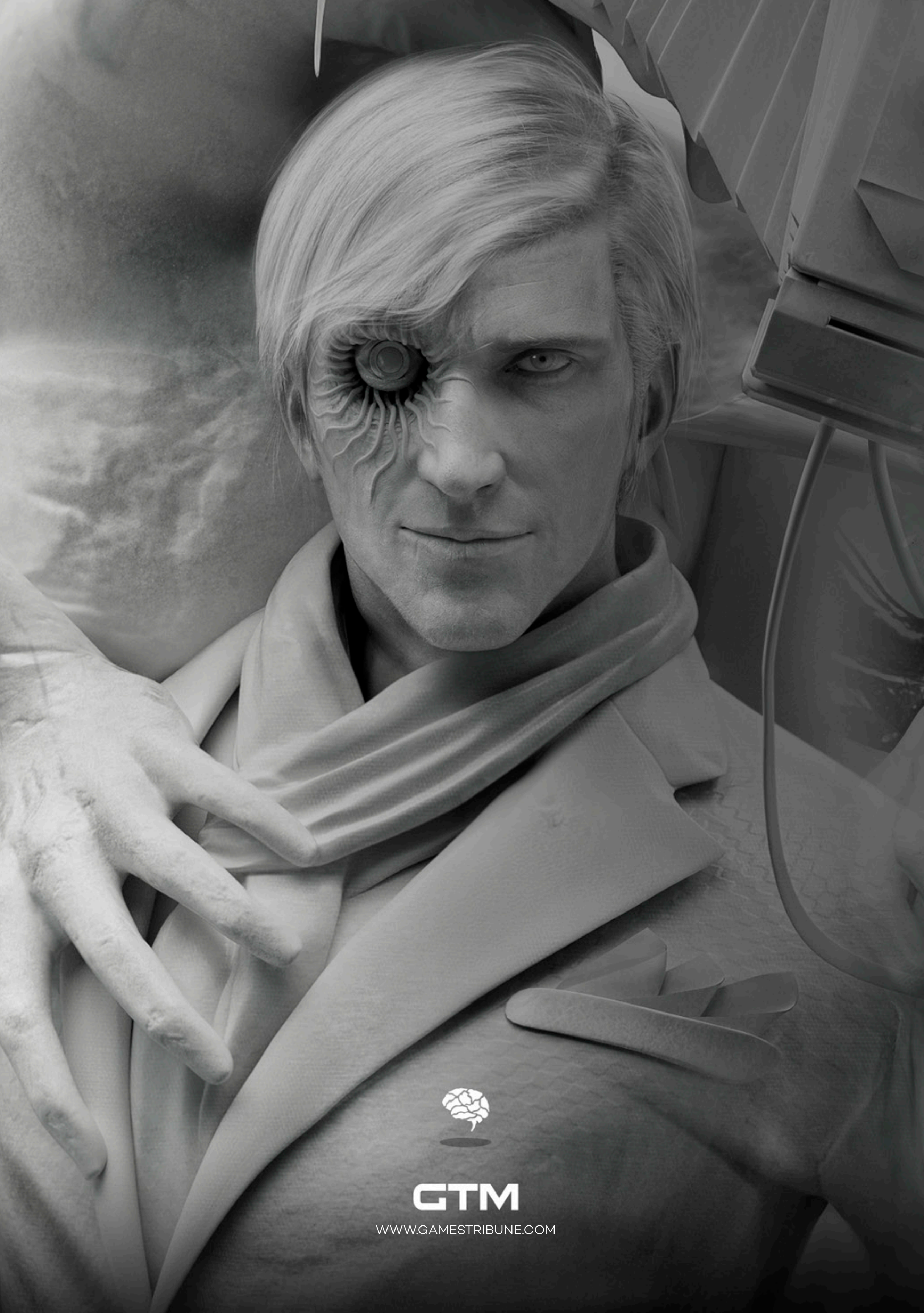
RODRIGO DÍEZ	PEDRO L-GUADALUPE	JOSÉ GARCÍA	FRANCISCO J. CERVERA
HÉCTOR LÓPEZ	ADRIÁN DÍAZ	DAVID NEIRA	CRISTIAN LEGAZA
JUAN A. HURTADO	FERRÁN PERUGA	DAVID OLIVA	FRANCISCO APREA
RUBÉN FÚNEZ	ADRIÁN JIMÉNEZ	JUANRA UFARTE	CAMILO MAGDALENO
HODEI TIJERO	PABLO ALBUIXECH	PATRICK SVENSSON	SANTIAGO SOUTO
DAVID RIOJA	MARCOS CARBALLO	JOSÉ A. GONZÁLEZ	PEDRO RUIZ
DAVID MARTÍNEZ	AITOR LÓPEZ	CARMEN SÁNCHEZ	DIEGO BARRANTES
LUIS CALVO	MANUEL BUITRAGO	FERNANDO M. ALONSO	MANUEL HERMIDA
DIEGO VILLABRILLE	MARIANO ESPERANZA	RAÚL FERNÁNDEZ	DAVID YÁÑEZ
PABLO JIMÉNEZ	PABLO MOLINA	ROQUE LARA	SERGIO PERA
JOSÉ L. OJEDA	DAN-BEE LEE	LUIS J. MORENO	ISRAEL QUINTANA
VALVANERA MORENO	ÁNGEL SAN MILLÁN	MIGUEL ARÁN	ALEJANDRO RODRÍGUEZ
ALEJANDRO SUÁREZ	HUMBERTO GUILLÉN	ANTONIO ARTIGAS	ALBA GRACIA
IVÁN FERNÁNDEZ	JOSEP FRADE	GUSTAVO ORTEGA	ASIER SÁNCHEZ
JAUME MINGOT	SAMUEL MENA	CARLOS LORCA	CHRISTIAN APARICIO
RICARDO FERNÁNDEZ	ARTURO SÁNCHEZ	DAVID LEÓN	VICENT MENGUAL
JORGE GONZÁLEZ	JOSÉ F. ALONSO	ASIER FERNÁNDEZ	JAVIER I. CALVO
ENRIC LLOP	JAVIER MONFORT	IÑAKI BENDICHO	AARÓN MOLEÓN
CARLOS MARTÍN	RAMIRO DÍEZ	LOURDES LLOPIS	ADRIÁN RODRÍGUEZ
JUAN J. DOLZ	ADRIÁN CALVO	DANIEL RAMOS	SALVADOR FERNÁNDEZ
RUBÉN COSTA	RAÚL MANERO	ALBERTO GAMARRA	NICOLÁS DE LA PEÑA
PEDRO HERRERO	ÁNGEL FUNCIA	ALBA PAZ	XAVIER GRAS
ADRIÁN TORRES	GERMÁN MARTÍNEZ	ALEIX ROCA	CARLOS FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ	DAVID GUARCH	RAFAEL CASTILLO	JAMES PHELAN
MANUEL VALLEJO	JAVIER MARTÍNEZ	JOSÉ A. SILVA	SERGIO SANTIAGO
XAVIER SOLÉ	ADRIÁN OJEDA	JORDI SALMERÓN	ALBERT BADOSA
PABLO FUERTES	JON A. ORTIZ	DAVID CIA	GABRIEL PIEDRA
JUAN R. ESPINOSA	JOSÉ M. ARCE	IVÁN MARQUÉS	JOSÉ A. MANRIQUE
ROQUE M. GUILLÉN	IVÁN PIQUERO	CARLOS CAPELLÁN	MERCEDES MORANTE
JORGE H. PEYRET	ALFREDO BERNABEU	DANIEL RETAMERO	JUAN C. LUCAS
ALEJANDRO CEBRIÁN	IÑAKI ALBIZUA	ADRIÁN LÓPEZ	JACOBO LUENGO
ÁNGEL M. DE MIGUEL	PHILIPPE CHIDOYAN	JUAN A. BLAYA	AARON REBOREDO
MARC SÁNCHEZ	MILLÁN DIGUELE	ENRIQUE EVANGELISTA	KENNY J. DÍAZ
JESÚS I. GANDOY	ÓSCAR COSTALAGO	VÍCTOR HURTADO	JUAN POLO
ADOLFO FERNÁNDEZ	MARCOS GUARDE	ALBERT MARX	MANUEL CASTILLO
ELIEZER PLASENCIA	ALEXANDRE OLIVERA	JAVIER FRAGA	INMACULADA ZAFRA
FRANCISCO FERNÁNDEZ	CARLOS RODRÍGUEZ	FRANCISCO CORRAL	HÉÉCTOR MIRÓÓ
JUAN LILLO	ORIOL PARDO	RAFAEL DEL OLMO	JUAN CARLOS UCEDA
LUIS I. ROCHE	MARCOS ESTEBAN	CRISTIAN JIMÉNEZ	MATEU GRAMUNT
JON CALONGE	FERNANDO CORZO	MIKEL CARPIO	MARTA SÁNCHEZ
ÓSCAR BUSTOS	MARÇAL CANALS	JUAN V. HERRERA	MARCO ANTONIO F.
Mª DEL CARMEN BELLIDO	SILVESTRE MONTIANO	JOEL IBÁÑEZ	DAVID CERVERA
SERGI MESTRES	JOAQUÍN RELAÑO	DANIEL BARRIUSO	ROBERTO CABO
CARLOS ZARZUELA	ALBERT MARINÉ	DANIEL GÁLVEZ	JOSÉ R. MENDIOLA
JAVIER PALACIOS	DIEGO VALENTÍN	ALBERTO SAN SEGUNDO	ADRIÁN VIDUEIRA
DAVID RUIZ	GEMA LEÓN	CARLOS MORALES	JOSÉ ÁNGEL DÍAZ
JOAN LLORENS	ENRIQUE FERRER	TOMÁS SÁNCHEZ	DENNY SOTO
JAVIER GARCÍA	DAVID MARTÍNEZ	PAU XAUBET	ÁLEX MOYA
SERGIO BIENZOBAS	DANIEL BUENO	JOTA DELGADO	JERÓNIMO URQUIZA
MANUEL LÓPEZ	RUBÉN SÁNCHEZ	JUAN IBÁÑEZ	JOSÉ M. MUÑOZ
SUSANA RAMÍREZ	GONZALO MUÑOZ	ANTONIO VALDENEBRO	DAGMARA KABALA
ISMAEL ABAD	ANTONIO J. ROMERO	DANIEL PERALES	MANUEL NAVAS
JORGE ENCUENTRA	ARTURO GONZÁLEZ	RUBÉN CAMAÑO	ANXO SOTELO
DANIEL ROJO	PABLO CANO	BENJAMÍN MAÑAS	ÁNGEL ALCUDIA
MIKEL THOMEN	JESÚS Y. TORRES	ANTONIO CRESPO	ALEJANDRO MUNIESA
VIRGINIA MARTÍNEZ	CARLOS CASADO	JOSÉ L. EGEA	JULIÁN BLANCO
JORDI LLOP	JAIRO LUGILDE	DENNIS CUESTA	FRANCISCO GONZÁLEZ
FRANCISCO FLOREZ	MANUEL COTA	FERNANDO BERNABEU	ANTONIO SOTO
DAVID MOTA	RUBÉN DÍAZ	SERGIO FERNÁNDEZ	JOAQUÍM NAVARRO
ELI LÓPEZ	FRANCHO CALAHORRA	ALEJANDRO ALTABER	DAVID RASCÓN
IVÁN VINAGRE	ÓSCAR MARZAL	FÉLIX BARRACHINA	JUAN BUSTAMI
VÍCTOR FLORES	GABRIEL Gª-REDONDO	MARÍA N. SANTIAGO	ASIER HERNÁNDEZ
JOAQUÍN ASTETE	LUCÍA S. SAEZ	MAIKEL FERNÁNDEZ	JHAYR BARRIGA
EDUARDO BRIALES	ÁLEX BORREGO	ÁLVARO GONZÁLEZ	ALFONSO ROPERO
FRANCISCO LÓPEZ	MAU RODRÍGUEZ	MARC DOMINGO	JAVIER NAVARRO

A TODOS, GRACIAS



JULI
KIDMAN

SHE
WILL BE
THERE


GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM